ddlV

dentro de LA VIÑETA

LA REVISTA MENSUAL DEL CÓMIC + ESTUDIOS, NOTICIAS Y ENTREVISTAS NÚMERO CINCO

Avilés 99
Tales from the Edge
Dylan Dog
El arrebato
Dave Gibbons

© Alfonso Azpiri

DUDE COMICS

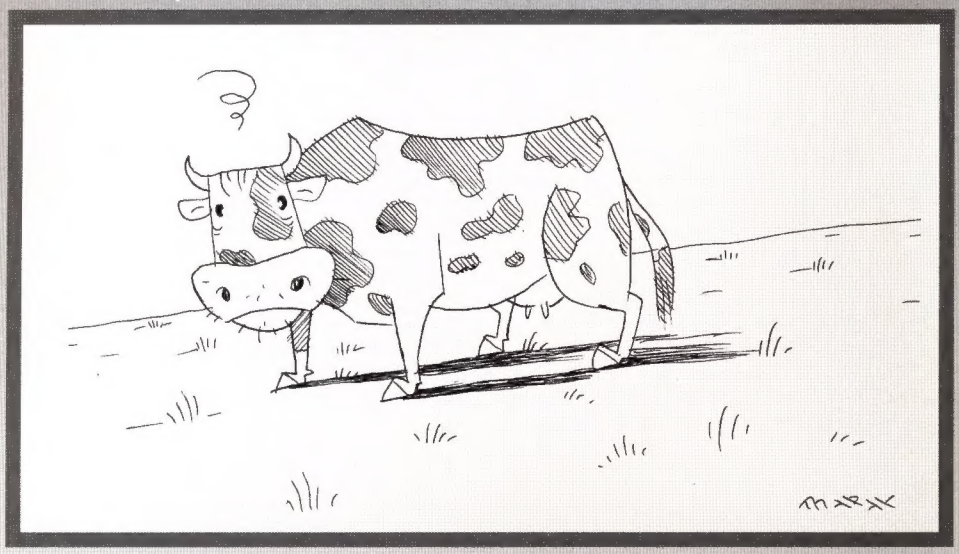
250 Ptas.

John Ostrander · Norman Fernández · Miguel Campoviejo · Nino Ortea · Yexus · Alejandro Caveda ...

La
Librería Especializada de Gijón

ARCO IRIS

Todos los cómics nacionales y de importación
ciencia ficción + revistas especializadas + merchandising



Vaca asturiana según el dibujante *Max*

ARCO IRIS

Carretera de la Costa, 75 - Gijón · Tel&Fax 985 33 28 20

También puedes utilizar nuestro servicio de venta por correo

SUMARIO

Portada

Alfonso Azpiri es uno de los profesionales que surgidos en la década de los setenta mejor ha sabido conservarse, creativamente, en el panorama de la historieta española. Próximamente aparecerá un libro que recogerá sus mejores trabajos de ilustración. Nuestra portada de este número merecería estar en ese libro. ¿NO?

2 HOLA!

Algunas notas para estar al día en el mundillo de la historieta. De la mano del picardioso **Miguel Campoviejo,** que se queja del poco espacio del que dispone en esta ocasión.

4 *Avilés 99*

Repaso a lo que dieron de sí las *Jornadas de Avilés* del presente año. Incluyendo el alucinante viaje mental que de la mano de **Norman Fernández,** se dió por allí el señor Bardín. Si se perdieron esta convención sufran ante lo muy cuantioso de la perdida y si estuvieron allí viajen al pasado y vuelvan a disfrutar.

10 Del caos al orden: *Grendel*

Esta vez ponemos en su sitio al personaje de **Matt Wagner**, y sus multiples aliados. Instaura el orden **Norman Fernández**

12 Dave Gibbons

Entrevista con uno de los dibujantes más conocidos del moderno tebeo británico. **Jorge Iván Argiz** demuestra, una vez más, el porqué de su prestigio como entrevistador.

24 DYLAN DOG

Alejandro Caveda nos acerca a un personaje bestseller en Italia y recien llegado a USA. Dylan Dog, el detective de lo sobrenatural, que en muestro país aún no ha tenido el éxito que se merece.

29 El filo del cómic USA

Presentacióny repaso de *Tales from the Edge*, revista norteamericana verdaderamente sorprendente. Por **Angel de la Calle**.

35 *el arrebato*

El actual cómic argentino cuenta con historietistas de primera fila, tristemente sólo nos llegan sus obras cuando vienen por la vía del mercado norteamericano. Intentando paliar esto, **Norman Fernández** nos descubre una obra reseñable, surgida en el interior del país del churrasco.

43 *¿Cuál es la gran idea?*

Segunda entrega de las colaboraciones exclusivas del guionista norteamericano **John Ostrander** para ***dentro de* LA VIÑETA**

44 Queremos tanto al cómic

Necesariamente breves, pero razonados, comentarios sobre tebeos que, por diferentes motivos, merecen la pena.

Durante los últimos meses algunos de los integrantes de la redacción de esta revista hemos estado asistiendo, incluso presentando, un buen número de mesas redondas, charlas y conferencias en las que los protagonistas eran los autores de los comics que leemos: guionistas y dibujantes. Algunos de primerísima fila mundial, y todos ellos de reconocido prestigio. Pues bien comentábamos aquí, en las reuniones de redacción de ***dd*LV**, que algo que estos autores tenían en común era que casi todos ellos habían declarado en público que no leían cómics.

Alguno dijo que leía novelas, otros que libros de historia, casi todos que iban al cine regularmente, otros, entre risas, comentaron que veían televisión, pero, salvo aislados casos, ninguno leía tebeos. Unas veces porque después de todo el día dibujando lo que menos les apetecía era ponerse a mirar historietas, y en otros casos porque ellos nunca leyeron comics y tampoco le atraían mayormente.

La cosa puede hacer gracia, y lo primero que se nos ocurre es decir ¡claro para lo que hay que leer!. Y reímos el chiste.

Se imagina el lector de esta revista qué pasaría si le preguntasen a, por ejemplo, **Steven Spilberg** o **Alejandro Amenabar** por las películas que ven o les gustan, y ellos contestasen que hace años que no van al cine, que prefieren los videojuegos, porque despues de todo el día rodando cualquiera se mete en el cine.

Se le pasa por la cabeza, al mismo lector, lo que se diría de un novelista, digamos por decir, **Antonio Muñoz Molina** o **Paul Auster**, si en una conferencia comentasen que ellos no leen literatura porque ocupa mucho tiempo y despues de estar toda la semana escribiendo no se van a dedicar el sábado a leer relatos,aunque, eso si, acuden a todos los circos que pasan por su ciudad.

Esto último no se lo imagina el lector ¿verdad?

Cosa curiosa, los dibujantes y guionistas, de los que hablábamos al principio, si están de acuerdo en que el cómic es un lenguaje, un medio de comunicación y artístico, infravalorado y no suficientemente reconocido, que es igual de importante que cualquier otro lenguaje o medio, y que se hacen grandes obras.perfectamente adultas de forma y contenido.

El asunto da para pensar un buen rato¿no?.

Este número de ***dd*LV** viene potente, comprobadlo.

dentro de LA VIÑETA

Número 5, 1999
Publicación mensual dedicada al cómic y sus vicisitudes
EDITA
Dude Comics
DIRECCIÓN
Jorge Iván Argiz
Angel de la Calle
REDACCIÓN
Norman Fernández
Rubén Paniceres
Germán Menéndez
Lorenzo Díaz
Yexus
COLABORADORES
John Ostrander
Miguel Campoviejo
Nino Ortea
Alejandro Caveda
DISEÑO& MAQUETACIÓN
Creaciones Gráficas
PORTADA
Ilustración de Alfonso Azpiri
IMPRIME
Aleu S.A.
DISTRIBUYE
El Catálogo
CORREO
Apartado de correos 761
33400. Avilés. España
e-mail: draven@netcom.es

© para textos y dibujos: de los autores y/o editoriales

Seguimos sin ánimo de lucro, pero todos vuestros donativos son bienvenidos y celebrados como se merecen.

Depósito Legal: DLB 17077-99

HOLA!

Por *Miguel Campoviejo*

Se ha extendido el rumor de que los cambios que se preveen para la edición del *Salo de Barcelona* del próximo año conllevarían la no realización del cartel anunciador del evento por el dibujante ganador del premio a la mejor historieta española de la última edición. Que en este caso sería **Ricard Castells** cuya obra, junto a **Hernández Cava**, *Lope de Aguirre. La expiación*, resultó premiada en la pasada edición del Salo.

Como esto era, y es, un rumor pasamos a preguntar a los interesados para despejar dudas. **Ricard Castells** confirmó a *dentro de* LA VIÑETA que a él nadie le había dicho nada, o sea que no ha cobrado el premio, ni sabe si le harán exposición retrospectiva como viene siendo habitual en el Salo, y tampoco nadie se ha dirigido a él para encargarle la realización del cartel del año que viene.

Pilar Rodriguez, actual directora del *Salo*, declaró a esta revista que aún era muy pronto para saber nada de nada.

Cuando todo esto deje de ser un rumor, o alguien sepa algo, continuaremos informando y, después, opinando.

El dibujante francés **François Boucq**, autor de *La mujer del Mago* y *Boca de diablo*, aún no sabe cuando, pero se apresta a realizar una nueva serie del personaje Blueberry, junto a su cocreador **Jean Giraud**. La novedad consistiría en que el indisciplinado teniente de la caballería americana estaría ya talludito, bien entrado en años pero con parecidos problemas. La pega para el inicio del trabajo surge en el escaso tiempo del que dispone el que sería guionista de la obra, **Giraud**, cuestión que ha impedido poner fecha al proyecto. **Boucq** confirmó a esta publicación su interés por el proyecto.

© Jean Giraud

Vuelven a ser noticia **Ricard Castells** y **Felipe Hernández Cava** por la edición en Francia de su *Lope de Aguirre. La expiación*. Publica Freon Edition y sale para el Salón de Angulema

Norma, la casa editorial barcelonesa y Kitchen Sink, la editora norteamericana que pasa por momentos conflictivos, tuvieron-¿tienen?- negocios conjuntos, la publicación en España de las nuevas aventuras del personaje Spirit por parte de Norma, sería un ejemplo.

Parece ser que las deudas de Kitchen Sink para con Norma superan los diez millones de pesetas. Los responsables de Norma no parecen tener demasiadas esperanzas de recuperar su dinero, dada la situación de Kitchen Sink. Situación a la que no debe ser ajena la nueva edición de la obra de **Moore** y **Campbell**, *From Hell*, en tomo único, que se pone a la venta con el sello editorial de **Eddie Campbell**. Motivo este, el del problema de derechos, por el que, suponemos, no acaba de salir en España la edición, repetidamente anunciada por editorial Planeta, de *From Hell*

Otro viejo conocido nuestro, **Jorge Zentner**, también tiene novedades. El guionista y escritor argentino, afincado en España, verá editado en castellano su penúltimo libro, realizado junto a **Rubén Pellejero**, *Tabou*, del que ya nos hacíamos eco tras su aparición en el mercado francés. Será Glenat quien pondrá en circulación el libro en su edición española.

Y ha sido Casterman quien ha publicado *Blues*, conjunto de cinco historias cortas a color, también creadas por **Zentner** y **Pellejero**, que se pudieron ver, hace tiempo, en la revista A suivre. Sólo una de ellas se publicó en nuestro país, fue en la fenecida revista CO&CO.

Pero **Jorge Zentner** no descansa, e igualmente en Casterman sacará, junto al dibujante francés **David Sala**, dos tomos que bajo el título *Replay,* nos contarán la vida de un joven americano entre los años setenta y la actualidad. El título del primer album será *El principio y el fin* y el del segundo *El fin y el principio.*

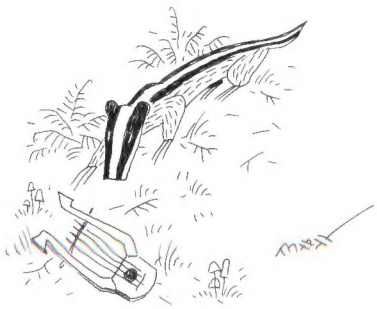
Finalmente, y tras darle muchas vueltas entre las dos o tres opciones que se le planteaban, **Gary Frank** ha decidido que su nueva serie Kim -a la que tuvo que ponerle este nombre, pues el inicial Cam, tenía problemas de registro- saldrá de la mano de Top Cow. El hecho de un mayor control sobre los

derechos del personaje y el no tener que esperar un año -aunque si varios meses- para ver el trabajo publicado, han sido factores determinantes en la toma de decisión.

Dude Comics ha conseguido los derechos de una nueva obra americana, se trata del *Book of Ballads and Sagas*, de **Charles Vess**, que en los USA fue autoeditado por su sello Green Man Press y que en España Dude editará como un tomo que aglutine los 4 números aparecidos hasta la fecha y, que según el propio Vess, serán todos los que saque exceptuando unas pocas páginas para un recopilatorio -el segundo- en los Estados Unidos. Dichas páginas ya irán incluidas en la edición de Dude que, si todo marcha según lo previsto, vera la luz en la segunda mitad del año próximo.

Lo que si es ya una realidad es la edición de Kaboom, que saldrá con motivo del Salón del Manga de este año -este mismo octubre-. Tras hacerse esperar demasiado, será editado en un tomo que incluirá los tres números de la edición original.

La nueva, y flamante, editorial madrileña, Sinsentido, de la que ya os anunciabamos, en el número anterior de ***dd*LV**, sus primeros pasos, se presentará el mes de noviembre en sociedad con la edición del anunciado *Poco* de **Ricard Castells**. A esta obra seguirán otros tres libros, uno recogiendo trabajos no recopilados anteriormente de **Federico del Barrio**, otro libro del dibujante **Isidro Ferrer** y un cuarto, la apuesta internacional, del autor italiano **Stefano Ricci. Jesús Moreno** coordinará la editorial. Esta parece una de las apuestas de edición más arriesgadas, y más valiosas, de los últimos tiempos en que parece que USA es el único mundo conocido por los encargados de la edición patria.



© Max

Hablando de editar, **Max** se autoeditará su próximo trabajo, que tendrá formato comic-book y con su personaje Bardin, mayormente aparecido en las páginas de la revista *Nosotros somos los muertos*, como protagonista.

© Abuli & Bernet
FREAKS
LA PARADA DE LOS MONSTRUOS
COMIC - CINE - CIENCIA FICCION
Material nacional y de importación
C/ Alí Bei 10, (junto Arc de Triomf) 08010 BCN
Tf. 93 265-80-05 - Venta por Correo

IV JORNADAS
DEL COMIC
VILLA DE AVILES
99
EXPOSICIONES DEL 1 AL 15 DE SEPTIEMBRE
Casa de Cultura - Centro comercial El Atrio
AUTORES DEL 7 AL 12 DE SEPTIEMBRE
Adam Hughes (USA) Max (España) Peter Milligan (GB)
Alex Ross (USA) Badia Romero (España)
Jeff Smith (USA) Andreas (Alemania)
Carlos Puerta (España) John Ridgway (GB)
Isaac del Rivero Sr. (España) Howard Porter (USA)
Charles Vess (USA) Ron Garney (USA) Alfonso Azpiri (España)

Por cuarto año consecutivo, en la primera quincena de septiembre tuvieron lugar las Jornadas del Cómic de Avilés. Convertidas ya en cita ineludible dentro del panorama de las convenciones en nuestro país, en esta edición han vuelto a consagrarse como la actividad de este género más directamente pensada para la convivencia entre autores y lectores, entre creadores y aficionados.

En medio de exposiciones y ciclo de cine, junto a firmas y charlas, al lado de propuestas de trabajo y ofrecimientos de colaboración, destacaba con luz propia una de las listas de invitados más sugerentes de las que han podido verse esta temporada.

El Ayuntamiento de Avilés, patrocinador de las Jornadas, está encantado y anuncia más actividades y apoyo para la quinta edición.

REVISION DE MI VISITA AL CARNAVAL DE LOS CIERVOS DE AVILES

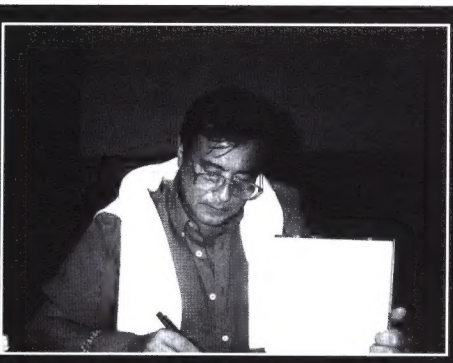
Todo comenzó un martes del mes de septiembre. No se aún por qué, pero la cuestión es que decidí visitar mi ciudad natal. Lo más curioso es que, a pesar de estar situada a menos de treinta kilómetros de mi ciudad de residencia, no había vuelto a Avilés sin un motivo específico en veinte años.

Al bajarme del transporte publico, descubrí que nada era cómo recordaba de mis visitas puntuales, o de mis tránsitos por la ciudad camino de otra distinta. Ni siquiera estaba ante un paisaje reconocible como urbano, ya que me encontraba rodeado de farolas curvadas que parecían tener ojos en vez de bombillas, en un suelo lleno de caracolas -que reptaban como si fuesen el animal resultado de cambiar el genero a su nombre- y en el que a lo lejos parecía divisarse un imposible barco embarrancado en tierra.

Cuando estaba intentando determinar el lugar en el que me encontraba, buscando para ello el nombre de la calle -Calle de el Angel-, apareció un pequeño individuo de desproporcionada cabeza que se dirigió a mí. Se identificó como Bardín, el Super-realista, para interrogarme sobre el paradero de su única neurona, de *El perro andaluz* o de *El artista anteriormente conocido como Max*.

Ante mi evidente desorientación -y acongoje- decidió explicarme que nos encontrábamos en el Mundo Super-real, la dimensión que se

encuentra por encima de El Mundo Real, y que él era el depositario de los poderes super-reales. No contento con ello, me explicó también que esos poderes se los había transferido *El perro andaluz*, un colega mal avenido de **Buñuel** y **Dalí**, al que buscaba para consultarle sobre el funcionamiento de los mismos. De todas formas y, según él, para mi tranquilidad, me aseguró que sus tres cánceres no se encontraban en un estado de desarrollo preocupante, por el momento.



Alfonso Azpiri, firmó ejemplares de sus obras a la sombra de la exposición de originales de sus obras. La muestra, que las Jornadas le habían montado en el Centro Comercial el Atrio, recogía momentos significativos de su carrera. Más de cincuenta mil visitantes tuvo la exposición durante el tiempo que permaneció abierta.

Cuando conseguí articular palabra, le supliqué amablemente que me informase de la manera de abandonar aquel lugar, para volver al mundo real; que a pesar de estar a un nivel inferior, al menos estoy más acostumbrado a él. Me guió entonces ante la puerta de un edificio al que llamó Casa de la Cultura y afirmó y reiteró que al traspasar la puerta volvería a mi dimensión de origen, pero que durante un intervalo de tiempo que no era capaz de determinar, ni siquiera con sus poderes super-reales, podría sufrir percepciones confusas de la realidad. Agradeciéndole su ayuda, abrí la puerta, no sin antes intentar derribarla a empujones -abría para afuera-, y entré en el edificio.

Ya en el interior, me encontré con un curioso espectáculo en el que un montón de gente se paseaba, entre nerviosa y expectante, portando todo tipo de blocs, carpetas y mochilas -estas últimas, llenas de tebeos-. No se muy bien aún cómo, pero de repente estaba dentro de un cuarto de control subiendo y bajando el volumen a una canción de la banda sonora de Conan, el bárbaro, mientras, en un salón de actos que divisaba desde un ventanuco, un individuo de gafas hablaba y otros se iban sentando a su lado, a la par que el publico aplaudía con fervor.

Cuando conseguí salir de aquel cuarto me encontré, de nuevo sin saber cómo y sin abandonar el edificio, en un estudio de televisión en el que, bajo el calor infernal de los focos, compartí una hora de emisión en directo de una de las televisiones locales con **Enric Badía Romero**. El autor hizo gala de su talante abierto y su amor por el medio, en el que lleva trabajando desde hace 57 años. También demostró su amor por dos mujeres de papel, llamadas Modesty Blaise y Axa.

Cuando pude huir de aquel estudio, y de sus focos, descubrí una sala llena de originales del dibujante asturiano **Isaac del Rivero** que estaban custodiados por Bogart y Torpedo. Un piso más abajo había otra exposición de originales, en este caso de norteamericano **Gary Frank**, en un hall que daba paso al salón de actos que antes divisaba. Entré en él y me senté en una

Dibujo realizado por **Charles Vess**, para un aficionado, durante su estancia en Avilés.

butaca cerca de la puerta -por si había que salir corriendo, nunca se sabe-.

Asistí entonces a otro curioso espectáculo, que se repetiría varias veces con pequeñas variaciones, oficiado por tres personas situadas

Sesión de dibujos improvisada. Junto a Ron Garney y Vicente *Dolmen* García, que nos dan la espalda, podemos ver a Jeff Smith, Charles Vess, Jaume *Dolmen* Vaquer y Alex Ross. Los aficionados atentos.

en una mesa. Uno de ellos era un joven moreno de nombre compuesto que intentaba realizar una presentación hablando lo más rápido que podía -nadie le debía haber dicho, por lo que se ve, que no por hablar más rápido se dicen más cosas-. Otro era un joven poliglota que, cuando no estaba hablando en diferentes idiomas bárbaros, estaba escribiendo como un loco en una libreta para luego leer su contenido al público asistente. El historietista norteamericano **Howard Porter** era el tercero de ellos, un joven autor que apareció en Avilés acompañado de su agradable y, aparentemente, tímida esposa.

Como digo, este acto se repetía a intervalos de tiempo, con pequeñas variaciones. En la segunda ocasión quien acompañaba los dos jóvenes, cuyo extraño comportamiento acabo de describir, era **Ron Garney**; autor que se mostró en todo momento distendido y exhibiendo un muy buen humor. **Charles Vess** fue el compañero de los infatigables contertulios en la siguiente aparición, y obsequió al público con una magistral lección sobre cómic utilizando unas diapositivas que él mismo había preparado y traído desde su continente -además fue el único que consiguió hacer estar callado al presentador de nombre compuesto-.

Dos británicos compartieron protagonismo después con nuestro dúo -no se si humorístico, o no-. **John Ridgway** charló sobre su amplia carrera en el mundo del tebeo y sobre las razones por las que abandonó la serie Hellblazer. **Peter Milligan**, por su parte, dio a los aficionados al tebeo una noticia buena y otra mala: la buena, que sigue escribiendo tebeos, y la mala, que dedica la mayor parte de su tiempo a escribir para el cine.

A continuación se produjo una de las variaciones más significativas. Acompañando al joven escritor compulsivo de libretas y al autor invitado, el alemán **Andreas**, apareció un individuo -cuyo acento le delataba como procedente de la capital del reino- que demostró un gran conocimiento de la obra del autor, mientras se tapaba la cara con la mano al hablar. Descubrimos en la charla que cierto conocido editor vasco todavía no ha devuelto a **Andreas** los originales de cierta obra que este realizó sobre los aztecas.

Con el joven de nombre compuesto de nuevo en el escenario, se produjeron las dos últimas actuaciones de tríos. Una de ellas compartida con **Jeff Smith**, que explicó de forma práctica el proceso evolutivo que va de Snoopy a Bone, y la otra con **Alex Ross**, el autor que

Charless Vess demuestra sus condiciones para escanciar sidra en la noche avilesina

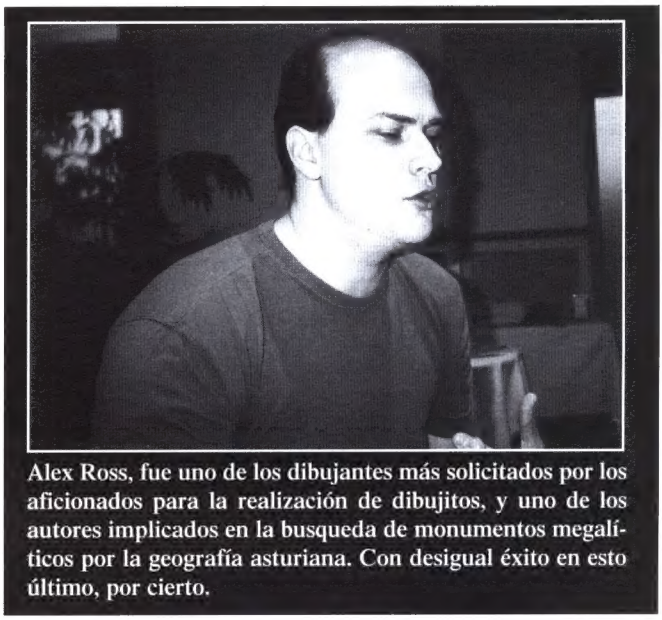
más público atrajo -incluida la alcaldesa en funciones de la ciudad-.

También de forma periódica y en algunos intervalos entre charlas y proyecciones de pelí-

culas, se producía una especie de caos, en el que un montón de aficionados intentaban conseguir firmas y dibujos en los lugares más insospechados, que iban desde las colas y mesas de firmas organizadas, hasta la caza y captura de autor en el lugar más insospechado -más de una vez se pudo ver a alguno de los autores haciendo dibujos hasta de pie-. Personalmente, lo que más me llamó la atención fue un individuo, de aspecto sospechoso, que portaba para su firma, la práctica totalidad de tebeos escritos por **Peter Milligan** en toda su vida

Otro de los espectáculos más sorprendentes que pude observar, consistía en varios jóvenes que entraban y salían continuamente del edificio mientras manifestaban que tenían que ir a no sé que hotel a buscar a no sé quien, o que venían de aeropuerto de traer a otra persona. También se podía observar a otra serie de personas que trabajaban afanosamente, trayendo y llevando diapositivas, para realizar una serie de probaturas con el fin aparente de proyectar, durante las charlas, el mayor número posible de ellas boca abajo.

En uno de los intervalos entre charla y charla, decidí salir a estirar las piernas y fui a dar, en el hall de entrada al salón de actos, con un puesto de venta de material de los autores invitados, que estaba custodiado por una simpática mujer con aparente vocación de veterinaria. Vocación valorable, no sólo por alguna fauna con la que tenía que tratar, si no también por su insistencia en pedir dibujos, de vacas, a los autores, ante la estupefacción de éstos.



Alex Ross, fue uno de los dibujantes más solicitados por los aficionados para la realización de dibujitos, y uno de los autores implicados en la busqueda de monumentos megalíticos por la geografía asturiana. Con desigual éxito en esto último, por cierto.

Un tramo más adelante me topé con Peter Punk, que se encontraba al pie de las escaleras haciendo aparentemente nada. Le pregunté lo que hacía por allí, y me contestó que desde que había disuelto su banda de des-k-rria-2 y se había ido de punkilandia, estaba un poco aburrido y tampoco tenía mejor sitio en el que estar. Aquí, además, su presencia es apreciada por los aficionados, que a menudo se fotografiaban a su lado. Incluso su propio autor se había retratado a su lado; fotografía que, por otra parte, terminó ganando un prestigioso premio al periodismo gráfico relacionado con el cómic.

Tuvimos que suspender nuestra conversación ante el sonido del timbre que anunciaba el comienzo de una nueva actividad. En este caso se trataba de una charla, pero de las del formato de dúo. En esta modalidad teníamos al individuo de gafas que había actuado anteriormente bajo la música de Conan -y que habla tanto como el joven de nombre compuesto, pero más despacio-. Acompañandole en el escenario estaba **Enric Badía Romero** que disertó, entre otras muchas cosas, sobre el curioso mundo de las tiras de comics para los periódicos ingleses.

Posteriores entregas de la actuación a dúo, nos ofrecieron charlas con **Isaac del Rivero**,

A la izquierda: dibujo realizado por **Alex Ross**, para un aficionado, durante su estancia en Avilés.

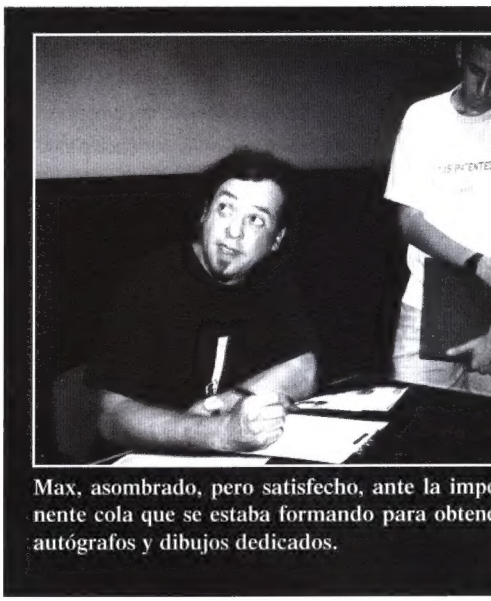
Un momento de la realización de dibujos cara al público, actividad en la que vemos participando a Max, Howard Porter, Ron Garney y Jeff Smith.

que apenas tuvo tiempo para enumerar todos los proyectos aparentemente imposibles que ha conseguido realizar, o **Alfonso Azpiri**, que acudió acompañado de una impresionante exposición de originales que se encontraba expuesta en un centro comercial de la ciudad -y que se estima que fue visitada por 50.000 personas-. Tampoco conviene olvidar la aparición de **Carlos Puerta**, que llegó tarde a su charla ante la insistencia de las radios y las televisiones, y que ofreció toda una lección de sus personales y peculiares técnicas de trabajo.

Arriba: dibujo realizado por **John Ridgway**, para un aficionado, durante su estancia en Avilés.

Durante una de las pausas, decidí huir del calor que asolaba -de forma insospechada en estas fechas y lugar- e intenté salir del edificio por unas amplias puertas que daban hacia un parque. Nada más salir me encontré de nuevo en el jodido -con perdón- mundo super-real, y a una velocidad vertiginosa se dirigió hacia mí un elemento unicelular que dijo ser *la única neurona de Bardìn*. Me comentó, mientras no dejaba de menear su axón, que había salido a dar una vuelta porque en la cabeza de Bardín se aburría ella sola. Amablemente, esboce una sonrisa y me tiré como un loco hacia la puerta, entrando de nuevo en el edificio y en *mundo real*.

Mientras bajaba, iba pensando en la posibilidad se subir yo mismo al escenario a hacer algo, aunque no sabía muy bien qué. De todos modos, subí a ese escenario y me senté en la mesa. Cual sería mi sorpresa cuando vi a un individuo que llevaba una camiseta con un dibujo vertical y el anagrama NSLM sentarse a mi lado. Por algún procedimiento de ciencia infusa, supe que él era **Max** y que las siglas significaban *Nosotros somos los muertos*.



Max, asombrado, pero satisfecho, ante la impo nente cola que se estaba formando para obten autógrafos y dibujos dedicados.

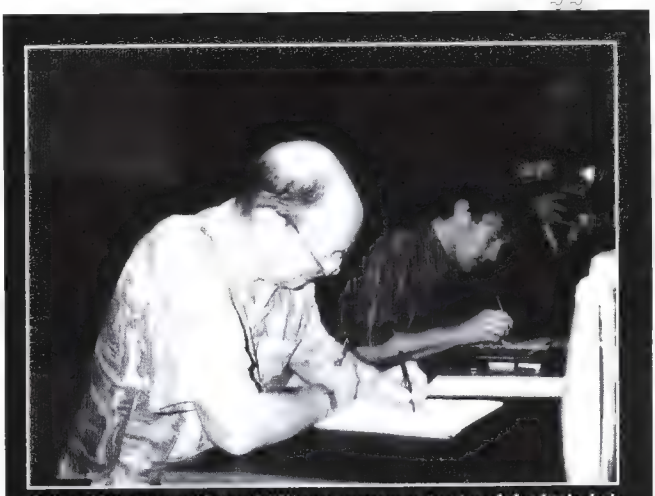
Recordé entonces una cita del Subcomandante Marcos -*Nosotros somos los muertos de siempre, los que mueren para vivir.* - Subcomandante Marcos, abril de 1995-.Pero a pesar de que en ese momento apareció en la pantalla una portada dedicada a Chiapas de una

revista llamada *Angelitos Negros*, tuve la certeza de que el motivo principal de nuestro encuentro en aquella mesa no era hablar sobre el Ejercito Zapatista de Liberación Nacional. Hablamos en cambio de un hippie y un punky llamados Gustavo y Peter Punk y decidimos dejarlos tranquilos en un pasado que, ni mejor, ni peor, ni ambas cosas o ninguna de ellas, era principalmente pasado.

Charlamos, ante aquel público que seguía atentamente nuestra conversación, en un tono de aparente necrofilia. Ejemplo: *Nosotros somos los muertos* ha fallecido definitivamente pero resucitará de forma breve a final de año, al igual que *La muerte Blanca*, y la colección Medio muerto, que sigue medio viva. Para terminar de arreglarlo, me di cuenta en ese momento de que en la camiseta que yo llevaba puesta, tenía un dibujo de un esqueleto tocando la guitarra.

Al bajar del escenario me percaté, para mi sorpresa, de que tenía en la mano un libro titulado *Monólogo y alucinación del gigante blanco*. Sorpresa porque ¿no es todo esto que estoy escribiendo un monologo? ¿Y no parece, más que otra cosa, la descripción de una alucinación? Al menos, todavía no voy por ahí en pelota portando ningún garrote.

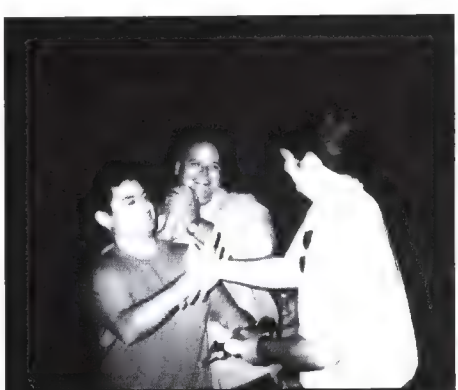
Dejando de lado las divagaciones, hay todavía una actividad que debo describir antes de narrar la clausura y huida. Me refiero a la realización, por parte de distintos autores, de una serie de dibujos en vivo en unos paneles de gran tamaño. Los integrantes de ese ser, que puede ser tan respetuoso como maleducado -según el momento- que formanos el público, pudimos ver sucesivamente como se iba dibujando a Namor, La Masa, John Constantine, Darkseid, una chica sacada de un libro de mitología, Bone echando sidra y la perfecta descripción del espectáculo que me había encontrado al llegar a Avilés



John Ridgway y Peter Milligan, representantes del cómic británico en las Jornadas, mantuvieron el pabellón bien alto, tanto en sus charlas como en las maratónicas sesiones de firmas. Pero en el partido de fútbol *autores-organización* contra *críticos*, dejaron bastante que desear: ni se calzaron las botas.

Finalmente llegó el momento de la clausura, en la que, tras entregar toda una retaila de premios, intervino la alcaldesa de la ciudad en funciones y prometió mayor dotación económica para repetir todo este caos -y más- el año que viene. Anunció también que para ese año se realizará en Avilés un curso intensivo de cómic, con matricula abierta, impartido por la Escuela Joso. Tras esto, se emplazó a todo el mundo para el año que viene en estas mismas fechas.

Cuando de una vez por todas conseguí, junto con todo el resto de asistentes, abandonar el edificio, resultó que era domingo a mediodía, aunque parezca increíble. A pesar de lo cual, y de todo lo demás anteriormente descrito, yo también volveré el próximo año.



Arriba izquierda: dibujo realizado por **Jeff Smith**, para un aficionado, durante su estancia en Avilés. Abajo: momento en que **Jeff Smith** hace entrega a **Edu López** del premio *Luis Leña* al Superfriki de 1999. El resto de los premios fueron a manos de: **Jeff Smith**, como ganador del premio *George Pérez* a la simpatía y *savoire faire*. A **Ron Garney**, como autor más macizo, según la parte femenina de la organización. A **Silvia Rato** premio Friki en prensa escrita local y a **Marieta** en prensa gráfica.

DEL CAOS AL ORDEN: *GRENDEL*

por ***NormanFernández***

Para los lectores hispanos, la lectura de los tebeos de Grendel se muestra como una tarea casi titánica. Si el concepto creado por **Matt Wagner** es ya de por sí complejo, el descubrirlo a través de las ediciones en castellano resulta un ejercicio harto complicado.

Ya en el primer número de esta revista analizamos parcialmente el personaje, mediante un texto genérico sobre su creador. En espera de otro texto, en estas mismas páginas, que se centrará en los tebeos de Grendel no realizado por **Matt Wagner** -los Grendel Tales-, bueno es repasar el orden real de esta *Grendelgrafía*.

- Comico primer 2 (1982). Comico. Matt Wagner.

- Grendel 1-3 (83/84). Comico. Wagner.

- Mage 6-14: *Devil by the deed* (85/86). Comico. Wagner. -recopilada por Comico en 1986 y por Dark Horse en 1993-. Editado en castellano por Planeta en 1997, con el título *Acto diabólico*.

- Grendel 1-12: *Devil´s Legacy* (86/87). Comico. (g)Wagner, (d)Arnold y Jacob Pander. -recopilada en tomo por Comico en 1988-.

- Comico colection: *Devil´s Vagary* (1987). Comico. (g)Wagner, (d)Dean Motter.

- Grendel 13-15: *The Devil inside* (1987). Comico. (g)Wagner, (d)Bernie Mireault. -recopilada en tomo por Comico en 1989-.

- Grendel 16-17: *Devil tracks* (1988). Comico. Wagner. -reeditada por Dark Horse en 1995 como Grendel Classics 1-.

- Grendel 18-19: *Devil eyes* (1988). Comico. Wagner. -reeditada por Dark Horse en 1995 como Grendel Classics 2-.

- Grendel 20-23: *The incubation years* (1988). Comico. (g)Wagner, (d)Hannibal King y Tim Sale.

- Grendel 24-33: *God and the Devil* (88/89). Comico. (g)Wagner, (d)John K Snyder III y Jay Geldhof.

- Silverback 1-3 (1989). Comico. (g)Wagner y William Messner- Loebs, (d) Messner-Loebs y John Peck.

- Grendel 34-40: *Devil´s Reign* (89/90). Comico. (g)Wagner, (d)Tim Sale.

- Grendel 40/Grendel Tales preview: *Devil Worship* (1990). Comico. (g)Steve Seagle, (d)Che Anderson.

- A1 4: *Devil´s Whisper* (1990). Atomeka Press. (g)James Robinson, (d)D´Israeli.

- Grendel War Child 1-10 (92/93). Dark Horse. (g)Wagner, (d)Patrick McEown y Matt Wagner. -recopilada en tomo por Dark Horse en 1994-. Editado en castellano por Planeta en 1999, respetando el título original.

- Batman/Grendel (1993). Comico/DC. Wagner. Editado en castellano por Ediciones Zinco en 1993.

- Grendel Tales: *Four devils, one Hell* 1-6 (93/94). Dark Horse. (g)James Robinson, (d)Teddy Kristiansen. -recopilada en tomo por Dark Horse en 1995-. Editado en castellano por Planeta en 1996, bajo el título *Cuatro demonios, un infierno.*

- Grendel Tales: The *Devil´s Hammer* 1-3 (1994). Dark Horse. Rob Walton. -comienza como complemento *Devil Quest* en el nº 1-.

- Grendel Tales: *The Devil in our midst* 1-5 (1994). Dark Horse. (g)Steve Seagle, (d)Paul Grist. -recopilada en tomo por Dark Horse en 1997-. Editará Planeta, en España, en 1999

- Grendel Tales: *Devils and Deaths* 1-2 (1994). Dark Horse. (g)Darko Macan, (d)Edvin Biukovic. -recopilada, junto con *Devil´s Chices*, por Dark Horse en 1996-. Editado en castellano, junto con *Devil´s Chices*, por Planeta en 1999, bajo el título *Guerra de clanes.*

- Grendel Tales: *Homecoming* 1-3 (94/95). Dark Horse. (g)Patrick McEown y Wagner, (d)McEown y Dave Cooper.

- Grendel Tales: *Devil´s Choices* 1-4 (1995). Dark Horse. (g)Darko Macan, (d)Edvin Biukovic. -finaliza *Devil Quest* en el nº 1-. Editado en castellano, junto con *Devil´ and Deaths*, por Planeta en 1999, bajo el título *Guerra de clanes.*

- Grendel Cycle (1995). Dark Horse. Varios.

- Grendel: *Devil Quest* (1995). Dark Horse. Wagner.

- Grendel Tales: *The Devil may care* 1-6 (95/96). Dark Horse. (g)Terry LaBan, (d)Peter Doherty.

- Grendel/Batman II (1996). Dark Horse/DC. Wagner. Editado en castellano por Norma Editorial en 1998.

- Grendel: *The Devil´s Week* (1996). Dark Horse. Wagner.

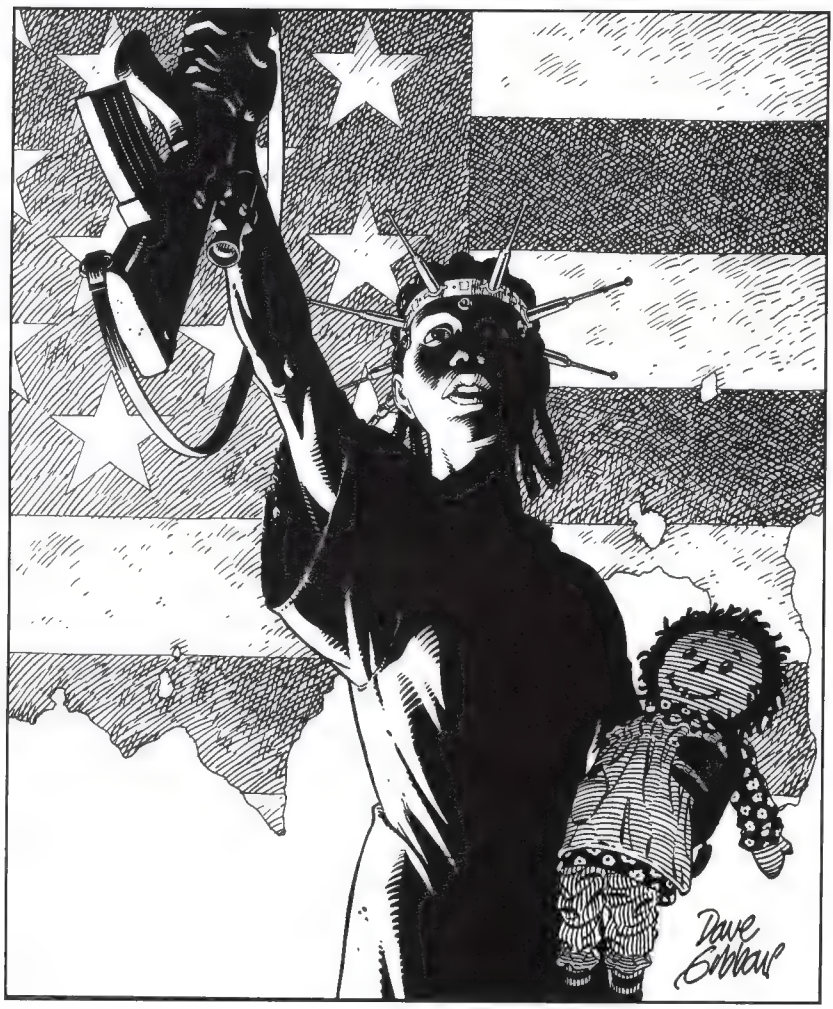
- Grendel tales: *The Devil´s apprentive* 1-3 (1997). Dark Horse. (g)Jeffrey Lang, (d)Steve Lieber.

- Grendel: *Black, White & Red* 1-4 (98/99). Dark Horse. (g)Wagner, (d)Varios.

- Grendel: *Devil Child* 1-2 (1999). (g)Diana Schutz, (d)Tim Sale.

DAVE GIBBONS

ENTREVISTA



La entrevista que sigue le fue realizada a **Dave Gibbons** durante su última estancia en Madrid y se completó, meses más tarde, por vía telefónica. **Gibbons**, hombre amable y locuaz, se confiesa amante de España y veraneante habitual de Mallorca. Con uno de los títulos más significativos de la historia del cómic, *Watchmen*, en su haber de dibujante, no parece que el éxito le haya apartado de su camino ni un ápice. Colaborador de **Alan Moore** y **Frank Miller**, es capaz de dedicarse a escribir guiones para artistas tan diferentes como **Angus McKie**, **William Simpson** o **Steve Rude**.

Sepan más de **Dave Gibbons** de la mano de *Jorge Iván Argiz*

Pese a que ya te lo habrán preguntado muchas veces y ya lo habrás respondido otras tantas, nos gustaría saber como llegaste a esto de los cómics y si fuiste a alguna escuela de arte o fue un proceso autodidacta.

No, todo lo que sé de cómics lo he aprendido por mí mismo, jamás he ido a una escuela de arte o lugar parecido., así que aprendí copiando lo que veía y me gustaba en otros cómics. Además, gracias a que estudie para perito, que es algo así como un arquitecto, sabía como rotular y como dibujar.

Respecto a lo de porque empezaron a gustarme los cómics, me atrevería a decir que la culpa fue de mi abuelo que me compró mi primer cómic y que hizo que, a partir de entonces, estuviese enganchado de un modo u otro.

Todo el mundo dice *Dave Gibbons*, *claro, el autor de Watchmen*, sin embargo antes de este trabajo habías realizado montones de páginas para el mercado inglés principalmente. ¿Cómo obtuviste tu primer encargo allí?

Cuando tenía doce o trece años empecé a mandar material a fanzines de cómic así conocí a bastante gente del negocio. Poco después perdí todo el interés en los cómics y me interesé por las drogas, el alcohol, la bebida y este tipo de cosas, por lo que también perdí los contactos. Cuando tenía diecinueve años, este amigo mío me volvió a orientar a donde debía ir porque él ya se había convertido en un dibujante profesional y yo pensé *¡hey, yo también podría!*, fui a ver a un editor en ABC Magazine que solía publicar fanzines. Él no me pudo dar trabajo profesional pero si me dijo que me podía conseguir trabajo remunerado, me dijo que debía mejorar algunas cosas como el rotulado de los bocadillos y este tipo de detalles que yo descuidaba un poco. A partir de ahí conseguí hacer algo de humor y algo de Marvel en su edición inglesa.... Así es como empecé, más o menos, si no lo recuerdo mal. También recuerdo que en aquel entonces, sobre todo cuando trabajaba al principio para la DC Thompson, me molestaba que mi trabajo no se viese demasiado, pero ahora me alegro de ello, la gente no veía aquellas monstruosidades -risas).

Inglaterra es uno de esos sitios donde el cómic tiene todavía un carácter popular, con sus propios personajes clásicos editándose, algo que sucede en Italia con los personajes Bonelli por ejemplo, y en varios países más, pero que lamentablemente se ha ido perdiendo en muchos otros países, como es el caso de España ¿por qué crees que en Inglaterra se mantienen todavía en el candelero?

Creo que cuando apareció 2000AD fue algo muy inusual, creativo y muy emocionante sobre todo respecto de la producción de sus propios personajes. Una de las cosas buenas que fomentaron esta ilusión fue que casi todos eran amigos que además solíamos leer cómic americanos, todo tuvo un comienzo genial que pudo irse al traste de no ser por que los lectores pudieron crecer con la revista, y no sólo por que ellos la decidiesen seguir leyendo sino por que esta fue cambiando con ellos haciéndoles las lectura interesante, que es lo que creo que en otras ocasiones no pasa. Sin embargo, poco a poco se fue convirtiendo en el último reducto de la armada británica de autores de cómic, y actualmente sigue siendo un paso obligado para cualquier dibujante británico que despunte.

El éxito es que siempre da la sensación de que en 2000AD algo está pasando, el cambio al color, la creación de un nuevo personaje de estilo diferente, la recuperación de otro clásico... detalles que dan la impresión de que el cómic está vivo y adaptándose a la gente.

¿Cuál fue tu personaje favorito como lector?

Cuando estaba creciendo solía encantarme un personaje llamado Dan Dare, que aparecía en Eagle. Me gustaban este tipo de personajes estúpidos.

¿Y tuviste la ocasión posteriormente de dibujarlo?

Sí, pero tras estar encantado de poder hacerlo fue un cómic que me desilusionó muchísimo, porque no estuve contento ni con las decisiones del editor ni con casi nada. De hecho tuve la ocasión de conocer a **Frank Hampson**, el creador del personaje, y le dije **Frank**, *lo siento muchísimo, me encanta tu personaje pero ojalá hubiese tenido más tiempo para hacerlo mejor* y él me interrumpió diciendo *Sí, a mí tampoco me ha gustado mucho, pero lo entiendo, tienes que ganarte la vida. No te preocupes más por eso*

Un montón de dibujantes europeos, en los 70, trabajaron para el mercado inglés ¿fue esto importante para los autores británicos?

Pese a que leía un montón de cómics ameri-

Abajo.
Dave Gibbons
en Madrid

canos, mis trabajos favoritos eran realizados por autores italianos o españoles, que como **Jesús Blasco**, **Ortiz** -uno de mis autores favoritos- o mi buen amigo **Carlos Ezquerra**, trabajaban mucho para editoriales como la propia DC Thompson. Por eso muchos de ellos fueron una gran influencia para mí, y supongo que también lo sería para muchos otros autores ingleses. En 1998, fui a la convención de LUCCA en Italia y tenía todo el día los ojos abiertos como platos a la vista del material que en Europa se realiza.

Arriba:
página de Ro-busters. *Death on the Orient Express!*. Guión de **Pat Mills** y dibujos de **Dave Gibbons** en la edición de Titan Books de 1983

¿Y cómo diste el salto del mercado inglés al americano?

Verdaderamente sucedió casi por accidente. Dick Giordano y Joe Orlando vinieron a Inglaterra, específicamente con la idea de reclutar autores británicos diciendo os gustaría dibujar cómics americanos?" y dijimos Oh, sí! ¡Eso estaría bien!". Ya sabéis pagaban más dinero, era una buena oportunidad profesional, nos daban el papel para dibujar y además hacer cómics americanos siempre había sido mi sueño, así que me pareció genial. Sobre todo porque yo ya había intentado conseguir trabajo en los USA y no parecían muy interesados, de todos modos parecía una maldición porque querían que trabajase con ellos y no aparentaban tener la menor idea de en que. ¡Americanos locos! -risas-.

¿Háblanos de tu primer trabajo allí?

Fue una pequeña historia del personaje Creeper, que me encargaron con mucha prisa, supongo que lo que pasó fue que les falló el dibujante que iba a hacerla y pensaron en mi como sustituto de urgencia, aun así yo me lo pasé muy bien haciéndolo. Después me encargaron algún número de relleno y por fin me propusieron hacer algo más concreto, como fue Green Lantern. Supongo que me dieron a mí el encargo porque entre esos números de relleno que os comentaba, hubo los de los Green Lantern Corps, y debieron quedar bastante contentos con lo que allí hice.

Para ser sincero recuerdo haber pensado que dibujando la serie igual podía conseguir los episodios que me faltaban de cuando de niño los coleccionaba, así que tenía mucho entusiasmo en ponerme a dibujar. Sin embargo, pesé a que **Len Wein** es un buen guionista, las historias que tuve que dibujar no eran el tipo de historias que a mí me interesaban. A mí me gustaban las historias en las que el personaje está en el espacio con su anillo manejado por la fuerza de su voluntad y que, de repente, ha de salvar algún mundo de un peligro horrible. Pero en lugar de eso me tocó dibujar episodios en los que el mayor tiempo se lo pasaba hablando, quejándose o discutiendo con su novia. Así que no me lo pasé tan bien como yo pensaba.

¿Cómo nació *Watchmen*?

Yo ya había coincidido con **Alan Moore** en unas historias cortas de la serie Future Shocks que se editaban en 2000AD, allí habíamos trabajado muy bien y muy agradablemente juntos, nuestros gustos eran bastante parecidos y a mí me pareció un guionista formidable y tenía muchas ganas de volver a colaborar con él. Yo ya llevaba un tiempo en el mercado americano y pensé en que el proyecto que hiciésemos juntos fuese para este mercado, así que fuimos con un proyecto larguísimo sobre Challengers of the Unknown, pero nos dijeron que era imposible, que eso ya lo estaba haciendo alguien. Entonces decidimos hacer un proyecto sobre El Detective Marciano ambientado en la América de los 50, pero nuevamente nos dijeron que esa serie ya tenía quien estaba trabajando bien en ella, así que tampoco fue posible. Justo en ese momento **Len Wein**, mi guionista de Green Lantern, me llamó preguntándome si tenía el telé-

Izquierda: página de Superman Annual nº 11. Guión de **Alan Moore** y dibujos de **Dave Gibbons** en la edición de Zinco. Abajo: portada de *Watchmen* en la edición de Titan Books de 1987

fono del guionista inglés **Alan Moore**, porque necesitaban a alguien que hiciese La Cosa del Pantano y les parecía muy apropiado, así que finalmente también **Alan** también acabó de aquel lado del océano.

Tiempo más tarde, me llamó **Alan** contándome que en DC habían comprado los viejos personajes de la Charlton y que querían que él hiciese algo con ellos, le dije *de acuerdo, suena interesante y así podré volver a trabajar contigo. Será genial*. Así que me la mandó, era una historia de superhéroes pero que en realidad era mucho más, yo nunca había visto nada parecido y me encantó, pero DC repentinamente decidió que lo de trabajar con esos personajes no era buena idea y volvimos a quedarnos sin la posibilidad de trabajar juntos. Era como una maldición.

Sin embargo, el proyecto acabó saliendo....

Sí, por aquella época me invitaron junto a otro buen puñado de gente a una convención en Chicago como representación de los autores de DC de ese momento, allí en el aeropuerto me encontré con **Dick Giordano** así que me acerqué hasta él y le dije que yo quería dibujar aquella historia que **Alan** había escrito sobre los personajes de la Charlton. Recuerdo que él me miró y me dijo *¿Crees que a Alan no le importará?*, a lo que rápidamente contesté *¡qué va! Eso no será ningún problema, ya lo hemos hablado*, y me dijo que entonces a él le parecía también estupendo.

Esa misma tarde ya en la convención se me acercó **Julie Schwartz** diciendo *Eh,* **Dave!** *¿Cuándo vas a dibujarme algún número de Superman?*', *Cuando tú quieras, pero... ¿quién va a ser el guionista?* le dije. Me preguntó que quien quería que fuese y le dije que **Alan Moore**, lo que le pareció perfecto siempre y cuando **Alan** aceptase, claro.

Así que mira, tras intentarlo durante tanto tiempo, en un solo día conseguimos cerrar la edición de *Watchmen* y nuestro número de Superman.

***Watchmen* es una obra que, en nuestra opinión, se ve mejor en blanco y negro que en color ¿tú estás satisfecho con el color que tuvo en su edición americana?**

Bueno, DC siempre ha tenido muy buenos coloristas para sus series, sin embargo el hecho de tener más control sobre el color por parte del dibujante siempre me ha parecido muy importante, ya que no es lo mismo el efecto que un coloreado da al que da otro, por lo que cuando tu concibes la página, puedes estar tratando de transmitir una sensación que un color poco apropiado destruye, pero que un buen color refuerza. Por eso yo creo que el color es muy importante.

John Higgins, el colorista de la serie, es un buen amigo mío desde hace mucho tiempo y a mí me encantan los colores que da. Le pregunté si estaría dispuesto a colorear la obra y a él le pareció una estupenda forma de entrar en el mercado americano, así que lo hizo.

Es cierto que hay gente a la que no le gusta demasiado el color, no sois los primeros que me lo

mencionan y estoy seguro de que no seréis los últimos, pero la verdad es que a mí si que me gusta. La primera vez que lo vi, porque **John** me pasó una muestra para que la viese pensé *Oh, no!, esto es demasiado brillante, ¡estaba mucho mejor en blanco y negro!*, pero sin embargo lo seguí viendo y acabó por gustarme. Lo que no me gustó tanto fue el modo en el que el trabajo fue impreso, ya que de la manera en que ellos trabajan hace que la gente de la imprenta no se pare ni un segundo a ver que es mejor para el producto que tienen en las manos, ellos lo cogen, lo meten y lo sacan sin ni siquiera mirarlo. Si a *Watchmen* le hubiesen puesto un papel menos brillante, que chupase un poco más el color, lo hubiese convertido en perfecto, pero si que estoy contento con el color de **John**, creo que hizo un gran trabajo.

Se había oído hablar de una posible versión de *Watchmen* en blanco y negro ¿qué hay de esto?

Pues me temo que probablemente nada. Se hicieron una serie de ilustraciones para anuncios en blanco y negro, que funcionaron muy bien y que me dejaron muy contento con el resultado final, y lo mismo pasó con **Alan** y con la gente de DC, por lo que supongo que surgió la idea. Pero yo lo que con *Watchmen* había querido hacer era una serie en color, porque era una serie de superhéroes y la veía mejor así. De todos modos, yo no hubiese tenido ningún problema en pensarla para el color, ya que en Inglaterra había trabajado en blanco y negro en muchas ocasiones, ya lo sabéis.

De todos modos, como los derechos de la obra son de DC, podrían hacer esa versión en blanco y negro si quisieran.

¿Erais conscientes durante la creación de la obra de la importancia que iba cobrando?

En un principio no, pero creo que al principio - al menos en los dos primeros números- era una serie muy bien contada, con una historia con fuerza, pero no demasiado distinta a otras historias con fuerza y bien contadas. No fue hasta el número tres, cuando **Alan** empezó a hacer esas famosas referencias dentro del propio cómic, que nos diéramos cuenta de que la idea original había ido cambiando hacia algo diferente, en parte porque nos habíamos ido a explorar detalles que originalmente no pensábamos explorar y en parte porque desde un principio sabíamos que queríamos hacer algo muy diferente.

Por ese entonces, al salir a la calle, la gente empezó a hacer comentarios sobre lo buenísima que era la obra y empezamos a ser conscientes de que teníamos algo muy bueno entre manos, lo que no contribuyó sino a presionarnos y a hacernos sentir una enorme responsabilidad.

Afortunadamente el resultado nos dejo satisfechos por completo

¿No te da la impresión de que *Watchmen* eclipsa el resto de tu trabajo profesional, y que la gente termina dándole menos importancia al resto de tus trabajos, tanto anteriores como posteriores?. Algo similar a lo que le sucede a David Lloyd **con *V de Vendetta*.**

Sí, indudablemente *Watchmen* es mi trabajo más conocido y lo que todo el mundo recuerda. Como un aficionado a los cómic que soy me parece maravilloso haber tenido la oportunidad de participar en un trabajo que va a estar para siempre en la historia de los cómics. Porque *Watchmen*, por más que pase el tiempo, seguirá siendo citado como uno de los tebeos de más calidad de entre los muchísimos tebeos que se han publicado, y por si eso fuese poco, también como un tebeo de los más influyentes. Además esta el placer de trabajar con un guionista tan excelente como es **Alan**, lo que ya de por sí es un buen premio.

Eso sí, como dibujante es otra cosa, por ejemplo toda la gente que viene con cómics míos para

Arriba
primera página de
Watchmen en la
edición de Titan Books
de 1987

firmar traen *Watchmen*, de hecho muchos es lo único que traen. Y eso a veces me hace pensar que lo que hice en los 15 años siguientes no ha sido apreciado, pero luego también me siento estupendamente por el gran éxito obtenido en ese trabajo, y pienso que otros autores darían su mano derecha por tener que quejarse de haber logrado un trabajo que eclipse al resto de su obra....entonces me siento muy afortunado.

Además de lo que comentas, hay que decir que si ahora he tenido la posibilidad de trabajar como guionista, y es algo que agradezco porque siempre he querido escribir historias en lugar de solo dibujarlas, es por haber hecho *Watchmen* porque desde que lo acabé al ir a ofrecer una historia los editores pensaban *es* ***Dave Gibbons****, el de* Watchmen*, seguro que nos va a traer una historia igual de buena*, y me dejaban hacer el guión de muy buena gana. Así son las cosas, y en esta ocasión me alegro -risas-.

Con *Watchmen* se inició un poco toda la leyenda del inmenso tamaño de los guiones de Alan**, comentándose medio en serio medio en broma que con los guiones que te pasaba casi podías montar una enciclopedia. Cuéntanos toda la verdad sobre este aspecto ¿eran tan detallados realmente sus guiones llegando a darte un montón de páginas para cada página que tu dibujabas?**

Si, cuando yo hago guiones me gusta hacerlos igual que los hace **Alan**, detallando lo máximo posible de lo que puede ser de ayuda al dibujante. **Alan** nunca dice en sus guiones que tu tengas que dibujar EXACTAMENTE esto o aquello, él dice que es lo que está pasando y si describe a alguien o a algo probablemente usaría una página y media, algunos guionistas dirían tres hombres y una mujer sentados al sol en un café, y eso sería todo, pero **Alan** te diría *podría haber bastante gente alborotando alrededor, probablemente el café esta ya medio terminado, tal vez uno de ellos está con un poco de sombra gracias a una sombrilla e incluso uno de ellos podría llevar gafas de sol.* Pero luego el dibujante podría no dibujar algo y no pasaría nada, pero te da una impresión al leer el guión de que todo está tan atado que eso detalles verdaderamente son importantes, y de hecho algunos lo son, pero incluso los que no lo son te lo parecen.

Por eso lo que yo hago con los guiones de **Alan** es leerlos enteros, tener una idea completa de todo en general y aprovechar esa idea en mi trabajo, nunca me he sentido atado o maniatado por los guiones de **Alan**, ni recuerdo jamás pensando *Oh, Dios! Tengo que leer todo esto*, siempre me he sentido muy cómodo trabajando así con él.

Hay que decir que muchas veces describe dos o tres veces la misma escena, dando varias posibilidades a elegir... no es para nada asfixiante.

De hecho cuando yo hago un guión para otras personas trato de trabajar así, le doy un par de opciones y les dejo elegir las que ellos quieran, me parece mucho mejor.

¿Alguna anécdota especialmente divertida que se te ocurra sobre *Watchmen*?

Hombre, divertida no es que sea, pero sí curiosa... recuerdo que por aquel entonces no había fax, así que **Alan** y yo tuvimos que pensar en un modo de transporte que nos permitiese estar comunicados y que lograra que las páginas del guión de **Alan** me llegaran cuando las necesitaba, especialmente importante fue esto en un número que hicimos en que a cada página dibujada, nueva página de guión que me llegaba, así desde la primera a la última.

Al final el medio que usamos fue el taxi, él mandaba la página en el taxi y yo la recogía. Muy extravagante, pero fue efectivo.

Sí, supongo que los ingleses también estamos un poco locos -risas-.

También fue muy curioso ver las lecturas políticas o interpretaciones curiosas que algunos tratándoselas de dar de enterados han querido ver en la serie, cualquiera que quería ver algo en la serie lo veía, no necesariamente tenía que estar en ella. Hay cosas que he leído y que ni siquiera recuerdo, que me hicieron pensar *Guau! ¡Pero cómo pueden decir esto!*, de hecho aun pasa cuando alguien escribe de la obra.

Ya que hablas de lecturas políticas, a veces da la impresión desde aquí de que todos los autores ingleses que pasaron al mercado americano por aquella época, y especialmente Jaime Delano**, estaban muy formados dentro de una especie de ideología anti** Thatcher**. ¿Es eso así o solo es una impresión erronea?**

Es muy difícil de saber, yo conozco gente a la que les gusta **Margaret Thatcher**, pero ninguno de ellos es amigo mío. ¿Responde eso la pregunta? -risas-.

Volviendo a tu trabajo ¿porqué no has vuelto a trabajar con Alan Moore**, especialmente cuando parece que formáis un equipo tan bien avenido?**

Abajo:
viñeta promocional para *Watchmen*, realizadas sin apoyatura de color

Sí que hemos trabajado de nuevo juntos, en el Spirit.

Sí, es verdad, las historias cortas del número uno. Pero en los doce o trece años intermedios ni una sola colaboración, al menos que se me ocurra ahora.

Bueno, nosotros seguimos siendo amigos pero cada uno de los dos se dedicó a hacer otras cosas, por ejemplo yo disfruto escribiendo para otra gente y esto me lleva tiempo dejándome un poco que estoy usando para mis colaboraciones con **Frank Miller**; y **Alan** también tiene sus propios proyectos ahora mismo. De todos modos a menudo hablamos de hacer algo juntos, yo voy a hacer una portada para Tom Strong, también haré un one-shot para American Best Comics, no sé sobre que será pero si sé que será un one-shot, pero no me preocupa por que estoy seguro que será un muy buen tebeo ya que **Alan** está poniendo lo mejor de sí mismo en esa línea.

Otro de tus trabajos más importantes y con mayor reconocimiento es Martha Washington, junto a los guiones de Frank Miller **¿cómo fue que coincidisteis en esta obra?**

Fue una unión forzosa, como quien dice. Cuando estaba en convenciones por la época de *Watchmen*, él también estaba por allí con su *Dark Knight*, así que a fuerza de coincidir entablamos una amistad y a mi me gusta trabajar, siempre que es posible, con gente que conozco y con la que me siento a gusto, y **Frank** piensa de una forma parecida.

¿Su éxito no es más de crítica que de público?

Sí, así es tristemente. Sin embargo tiene una cantidad de lectores fieles que permiten que podamos seguir publicando lo que queramos y que Dark Horse nos de el visto bueno.

Afortunadamente ni siquiera les pedimos permiso más que por una mera formalidad, ellos ya nos han dicho que cada vez que tengamos material del personaje ellos lo editaran, eso es estupendo.

También está el hecho de que el personaje no tiene superpoderes ni nada por el estilo, es una heroína en el sentido más épico de la palabra, y gracias a poder ir haciendo historias del personaje lo hemos ido enriqueciendo, metiendo matices y creo yo, convirtiéndolo en algo bastante diferente a lo que hay en el mundo del cómic actual.

¿Y no te han comentado interpretaciones sobre el color del personaje?

Sí, habitualmente se me acercan mujeres de color que me dicen que el personaje les encanta y que aprecian la lucha que hacemos por los de su raza, sin embargo no es una historia de razas, ni una postura frente a la guerra de sexos, sino que tratamos de coger a un personaje que viviera en lo peor y, me guste o no y de hecho no me gusta nada, la mujer negra esta en el último peldaño de los grupos sociales en los USA. **Frank** quería coger a una mujer negra que no tenía nada y convertirla en alguien verdaderamente poderoso.

¿Aportas ideas a los guiones?

Prácticamente no, el noventa y cinco por ciento de lo que aparece en la serie es aportado por **Frank**, él sólo lo hace lo suficientemente bien para que yo deba indicar nada. Incluso yo estaba preocupado en un momento determinado por que pensaba que a la serie le iría mejor un toque mayor de aventura y, repentinamente, **Frank** debió pensar lo mismo y comenzó a dárselo. Él es muy bueno y me lo paso genial colaborando con él en este personaje.

También está el hecho de que al hacerlo cuando vamos pudiendo o queriendo, no nos sentimos presionados. Lo que sí que sé es que la serie tendrá un final, tras haber cubierto toda la vida de Martha, pero será cosa de **Frank** hacer que todo tenga un sentido y que todo cuadre como es debido.

Muy poca gente, sólo tú y quizás uno o dos más que no recuerdo ahora mismo, puede decir que han trabajado con Alan Moore **y con** Frank Miller**. Sé que me vas a responder que cada uno es diferente y que no puedes escoger, pero si me tuvieras que decir cual de los dos es el que más te ha gustado como guionista ¿cuál me dirías?**

No, no podría elegir. Es como preguntar si te

Arriba:
Viñeta de *The Spirit. Force of Arms*.
Guión de **Alan Moore** y dibujos de **Gibbons** Kitchen Sink, 1997.
Existe edición española a cargo de Norma editorial.
Abajo:
Viñetas de *Marta Washington va a la guerra: Estado del arte*
Por **Miller** y **Gibbons**.
En la edición española de Norma, en Cimoc nº 153 1994

gusta más la música clásica o el jazz, no se puede elegir.

¿Cómo que no?, yo prefiero la música clásica....

Bueno -duda-, me estás apretando al máximo ¿eh? -risas-. Es que no puedo decir **Alan** es mejor escritor o **Frank** es mejor escritor, lo que sí puedo es decirte las diferencias entre ambos, que creo que será más interesante y os dará una idea de cómo es cada uno y que cada lector decida que tipo de guionista le gusta más.

De acuerdo, ¿Cuáles son esas diferencias?

Alan es un intelectual, sus historias vienen del intelecto..... con esto no quiero decir que sean historias intelectuales o para intelectuales, sino que hay es donde empiezan, en su intelecto. Las historias de **Frank** son viscerales, salen de su estómago, de sus vísceras, hay de donde salen. Por supuesto que **Alan** tiene aspectos emotivos y viscerales en sus historias y **Frank** tiene componentes intelectuales en las suyas, pero hay una diferencia entre ellos. La diferencia es sus estilos es comparable a la diferencia entre la música clásica y el jazz, **Alan** es como **Mozart**....cada detalle esta perfectamente situado, todo encaja a la perfección, con maestría; pero **Frank** es como un gran músico de jazz, su maestría es la maestría del instrumento, no es de una escuela de música pero su obra es tan buena como la de **Mozart**, pero menos académica. Parece que no podrá alcanzar la nota, pero siempre alcanza la nota cuando tiene que hacerlo. Esa es la diferencia, pero no sé cual de los dos métodos me gusta más ni cual es mejor, creo que son dos genios, probablemente los dos mayores genios del medio, pero demasiado diferentes para poder compararlos entre sí, que te guste más uno u otro ya depende más del gusto personal de cada uno y no de su calidad.

JA JA JA JA
DECIDIMOS ESPERAR A VER QUIÉN APARECÍA CUÁL DE NOSOTRAS TERMINARÍA COMO PRISIONERA Y CUÁL VOLVERÍA CON SU UNIDAD
COMPARTIMOS RAZONES. INTERCAMBIAMOS HISTORIAS.
NO HABLAMOS DE POLÍTICA

Y antes de que me lo preguntes, para mi gusto personal no podría decirte un favorito -risas-.

Acabas de hablarnos de música clásica y de música jazz, pero ¿eres un tipo al que le guste la música? ¿y de qué tipo?

Suelo escuchar música cuando estoy trabajando, lo que es una buena parte de mi tiempo, y me gusta mucho escuchar música clásica, me gusta mucho la música dance moderna que suena en las discotecas porque la encuentro repleta de energía....pero el tipo de música que pongo depende bastante del estado de ánimo que tenga en ese momento concreto.

Por lo general lo que me gustan son las buenas canciones, me refiero a buenas letras con buenas partituras, dentro de esto me han gustado y me gustan las canciones de los *grandes* como los **Rolling Stones** o como **Bob Dylan**, me gustan mucho dos o tres canciones del grupo **Wylco**, una banda no demasiado conocida me temo, pero que me parece bastante buena. Me gusta mucho la música que me transmite alguna sensación mientras la escucho.

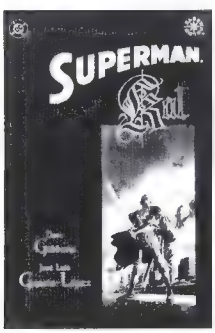
¿Y tus gustos cinematográficos?

Para ser sincero no soy demasiado cinéfilo,

Arriba: viñetas de *Marta Washington va a la guerra· Estado del arte* Por **Miller** y **Gibbons**. En la edición española de Norma, en Cimoc nº 153 1994
Izquierda: Portada para DHP nº 100, por Gibbons.
Abajo: portada de *The Dome . ground zero*. Guión y bocetos de **Gibbons** dibujos infográficos de **Angus Mckie** DC Comics, 1998

SURVIVOR
Gibbons and McKeever
I FEEL NOTHING
ETERNITY YAWNS BEFORE ME
AN ETERNITY OF POSSIBILITIES WITH ONLY ONE CERTAINTY
ETERNITY IS MINE.
BY MYSELF, ALONE IN THE UNIVERSE.
I WILL LIVE FOREVER.
NO FAMILY OR FRIENDS TO LOVE ME
ALONE FOREVER
FEELING NOTHING
EARTH CALLS ME BACK, THE NEAREST THING TO HOME I HAVE.
YET THE FURTHEST THING FROM HOME THERE IS.
HERE THERE IS COMFORT BUT I CANNOT FEEL IT
HERE THERE IS REST BUT I DO NOT NEED IT
HERE THERE IS LOVE BUT I CANNOT KNOW IT
HERE I AM HATED.
HERE I AM FEARED.
HERE THERE ARE TEEMING CROWDS OF PEOPLE BUT I AM ALONE.
THEY ARE SOFT, WEAK
I AM HARD, STRONG.
THEY FEEL PAIN
I FEEL NOTHING
THEY MUST ONE DAY DIE
I NEVER WILL
I FEEL NOTHING

Arriba:
primera página de *Survivor*, guión de **Gibbons** y dibujos de **Tedd Mckeever**. En la edición de Atomeka Press, 1989
Abajo:
portada de *Kal*. Guión de **Gibbons** y dibujos de **García López**. DC Comics, 1995.



me gustan las típicas películas que es muy difícil que no le gusten a alguien, como *Ciudadano Kane*, *Apocalisis Now*, me gusta muchísimo **Kubrick** porque es muy fuerte visualmente, me gusta mucho **Clint Eastwood** como director. De lo último que he ido a ver al cine destacaría que lo pasé muy bien con *Titanic*, que creo que además es una muy buena película.

Y me gustó muchísimo *Shakespeare in Love*, que me parece del todo brillante.

¿Cómo te decidiste a hacer tus propios guiones?

Cuando era pequeño yo estaba interesado en contar historias con dibujos y no sólo en dibujar, lo que es muy distinto. Por eso mis primeros cómics en mis libretas de crío ya estaban dibujados y guionizados por mí, de hecho nunca había pensado que hubiese más de una persona involucrada en el proceso. Cuando comencé a trabajar como profesional me di cuenta de lo diversificado que estaba todo, uno hacia el guión, otro los lápices, otro las tintas, otro el color... y me adapté a esta situación existente. Además cuando empecé como profesional y ense mis trabajos, los editores con echar un vistazo sabían si los dibujos les gustaban o no, pero para saber si les gustaban las historias tenían que leerlas y estoy debía ser demasiado esfuerzo para ellos, por lo que al ver que les gustaba el dibujo ya pensaban en mi como dibujante. Además ellos mismos, al menos en Inglaterra, como editores eran también los guionistas de los cómics, por lo que era más difícil conseguir trabajo por ese lado. Pero como os comentaba antes, tras hacer *Watchmen* y ser no sólo una obra exitosa, sino también una obra aclamada por la crítica como muy bien escrita y pensada, me encontré que la gente pensaba que si yo había trabajado ahí debía tener muy buenas historias que contar lo que, si lo pensáis bien, no deja de ser ridículo ya que yo la dibuje nada más y las historias que tenga que contar serán las mismas que las que tenía que contar antes, pero bueno..... ¡mejor para mí!. El caso es que **Mike Carlin** se me acercó y me preguntó si yo quería escribir *Los Mejores del Mundo* con Superman y Batman, le pregunté que quien la dibujaría, me dijo que **Steve Rude** y me pareció fantástico.

En un principio me costaba pensar en como venderme como guionista sin contar con mis dibujos, pero afortunadamente se solventó el problema sólo.

¿Quedaste satisfecho con el resultado global de este trabajo?

Globalmente si que quedé satisfecho, pero creo que la estructura vista globalmente podría haber sido más sólida. Veo escenas que me parecen un poco flojas, pero veo otras y pienso en lo bien que me han quedado, en parte gracias a que **Steve** es un dibujante maravilloso y consiguió que los personajes no pareciesen de papel, sino que parecían estar vivos, con sus emociones y sus propias personalidades. Hizo mi guión un poco mejor de lo que era.

Pero antes de esto tu ya habías hecho guiones propios profesionalmente ¿no?

¿Te refieres a Rogue Tropper?

Si, claro.

Eso fue más una cuestión de romanticismo o cariño por mi parte hacia el personaje que ninguna otra cosa. Eso y que además por fin podía dedicarme a hacer guiones, algo que yo deseaba. Lo hice y volviendo la vista atrás pienso que lo podía haber hecho mejor, de todos modos, como conocía perfectamente al personaje y el público al que iba

dirigido, dejé bastante contento al editor y a los lectores, quizás yo sea el único que pensó *hummm, Dave, aún tienes que mejorar.*

En la conferencia que Steve Rude **dio durante su estancia en Avilés mencionó que uno de los mejores guiones que nunca había tenido en las manos fue precisamente el de *Los Mejores del Mundo*, recuerdo hablar con él de una de mis secuencias favoritas que es la de los dos orígenes de los personajes contados en columnas acentuando el contraste entre los personajes. Yo pensaba que habría sido composición suya teniendo en cuenta el modo de trabajo habitual de los guionistas en el mercado americano, sin embargo me dijo que no, que venía perfecta definido tal y como él lo dibujó. ¿Es esta una de las escenas de las que dices estar muy contento?**

Sí, si que lo es. Y no sólo de este trabajo sino de prácticamente todos los que he guionizado. Es genial cuando, como en esa ocasión, el resultado final se ve como lo habías imaginado y además, que es lo mejor, causa la impresión que tu pretendías. Me ha sorprendido la apreciación que has hecho sobre el contraste de los personajes porque es EXACTAMENTE lo que yo buscaba y significa no sólo que has interpretado maravillosamente la obra, sino que **Steve** y yo hemos conseguido comunicarte lo que pretendíamos.

Toda la obra se centra o gira sobre el contraste, ellos son personajes totalmente diferentes sin nada en común, Batman es un personaje oscuro porque ha visto asesinar a sus padres y es consciente de ese día y Superman no sabe con certeza que sus padres han muerto, lo supone, pero aun tiene esa esperanza de que no sea así. Así que uno es completamente oscuro y el otro aun tiene algo de luz.

Yo estoy muy interesado en la filosofía oriental, he practicado *Tai-chi* en los últimos diez años, y por ese interés mío en esa cultura decidí introducir a Batman y Superman como fuerzas complementarias, algo cercano al *Yin* y el *Yan*, hay una cuestión que aprendí de **Alan Moore** y que aplique aquí: en un guión están el argumento -que es lo que pasa- y el tema -que es sobre lo que va la historia-, y son dos cosas muy diferentes. Así que es lo que yo también trato de hacer en mis guiones, por que estoy de acuerdo con este punto de vista y esta interpretación de las historias.

¿Y tú como guionista a quien te pareces más, a Alan **o a** Frank**?**

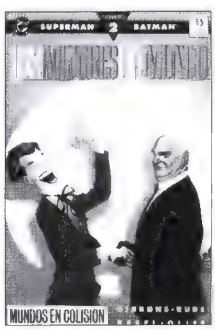
Bueno, al igual que como dibujante puede haber alguien de un estilo impresionista y yo sin embargo he de diseñar las viñetas, abocetarlas, hacer que todo encaje... cuando hago guiones me parece que mi mente tiende ha funcionar de un modo más cercano al de **Alan**, pensando más las cosas y planificándolo todo. Así que supongo que yo soy del grupo de la música clásica -risas-.

Tras el guión de *Los Mejores del Mundo* pareció que en DC te veían como guionista de estos dos personajes, ya que tus siguientes encargos fueron para el *Batman contra Depredador* y para el Otros Mundos de Superman, el titulado *Kal*. Háblanos un poco de estos dos proyectos, sobre todo si tu participaste en la elección de los dibujantes o si fue la propia DC.

Arriba: viñetas de *The Super Surfer*, guión de **Harvey Kurtzman**, y dibujos de **Gibbons**. En la edición de Norma editorial, Cómoc especial nº10, 1990
Abajo: portada de *Los mejores del mundo 2*. Guión de **Gibbons** y dibujos de **Steve rude**. En la edición española de Zinco.

En el caso de *Batman contra Depredador* todo sucedió por que el editor **Mike Richardson** había leído *Los Mejores del Mundo* y le había gustado mi interpretación del personaje de Batman, por lo que pensó que yo podría hacer la historia correctamente. El dibujante **Andy Kubert**, que realizó un trabajo extraordinario por cierto, fue elegido por la propia editorial ya que la serie tenía que tener un tono más de acción, más superheroico. Estoy especialmente contento con el color del número que fue perfecto para este trabajo, y con la edición y la impresión de la obra que fue estupenda.

Con *Kal* todo fue mucho más rocambolesco, porque yo estaba firmando con **Simon Bisley** y me dijo que iba a hacer una historia de Batman pero que el guionista en el último momento se había echado atrás, poco después yo tuve una lesión en un ojo que me impedía dibujar, por lo que estaba un poco ocioso, en un momento determinado pensé *¡Hey! ¿y aquello que me había comentado* **Simon Bisley***?*, así que me puse a trabajar en ello, pero como todo el mundo hacía historias de Batman decidí que yo la haría de Superman. Claro, que teniendo en cuenta que **Simon** sería el dibu-



HISTORY REPEATS ITSELF. THE SEASONS PASS AND THEN RETURN.
THE UNITED SOVEREIGN STATES OF RUSSIA
WE ARE NEARLY THERE
AT LAST WE'RE THERE
MONKA? SOMETHING'S WRONG?
I'M REMEMBERING WHAT'S ALL
WOOM!
EEEEEEE
LOST A LOT OF BLOOD
LEGS ARE GONE LIVER IS WHAT'S LEFT LUNGS
GET WHATEVER HE NEEDS COST IS NOT IMPORTANT, HERE.
WE HAD TO VIRTUALLY REBUILD YOU BUT YOUR RECOVERY HAS BEEN AMAZING
ARE STRONG
BEAR
DAVE GIBBONS
AXEL ALONSO

jante, tendría que hacer a Superman como un bárbaro, o como un caballero con una gran armadura, o algo por el estilo que se adaptase al grafismo con el que iba a contar, así que me puse a pensar y de repente dije *¡Siiiii!* y toda la historia en un minuto estaba en mi cabeza, nunca me había pasado eso, así que me puse a escribir la sinopsis de un tirón ese mismo día, se la mandé a **Mike Carlin** y me dijo que estaba muy bien pero que **Simon Bisley** estaba demasiado ocupado ahora que con su trabajo en Lobo se había vuelto tan popular.

Poco después, **Mike** me dijo que había encontrado a un dibujante para la historia y que era **José Luis García López**, lo que me pareció estupendo ya que es mi dibujante favorito de cómics americanos, y dije que adelante entonces….. bueno, cuando digo que es mi dibujante favorito, me refiero con **Steve Rude**, con….

Arriba:
primera página de *The Bear*, guión y dibujo de **Dave Gibbons**. En Gangland nº 1. DC/Vertigo. 1998

Supongo que tendrás varios dibujantes favoritos, como todos...

Claro, es eso. Es como lo de la música de antes, no se puede elegir y hay muchos que son mis dibujantes favoritos, no uno sólo. El caso es que todo lo que yo había visto de **José Luis García López** se veía perfecto. De hecho para ser honesto, y pese a que **Simon Bisley** es un muy buen amigo mío, me alegré un montón de que fuese **García López** el que dibujase mi historia, porque **Simon** la hubiese convertido en otra cosa más visceral, más brutal y menos narrativa. Él nunca hubiese podido introducir así a los personajes, captar esa esencia de romanticismo, poner a los personajes hablando y que además lo parezca… pese a que la historia estaba hecha para él, ha ganado mucho con el cambio y creo que tuve suerte, ya que igual no hubiese quedado tan contento del trabajo del otro modo. De todos modos me encantaría trabajar con **Simon** en el futuro, sobre todo por la amistad que nos une, aunque probablemente a él le fuese mejor un guionista más *del estómago*, lo que hablábamos antes.

¡Ah!, otra cosa estupenda de trabajar con **García López** ha sido que pude pedir copias de sus páginas a lápiz para estudiarlas en detalle y aprender de él, ya que me encantaría algún día ser al menos casi tan bueno como él lo es. Me parece magistral.

DC es una editorial que tiene especial cuidado con sus portadas, de hecho muchas de sus series tienen un dibujante regular para el interior y un portadista oficial de la serie, así en Transmetropolitan, pese a que Darrick Robertson **es el dibujante de las páginas interiores,** Jae Lee **ha dibujado algunas de las portadas y posteriormente tú has dibujado las siguientes ¿es algo con lo que tienes pensado seguir o ha sido algo casual?.**

Bueno, ellos me ofrecieron hacer alguna portada de un modo casual que, por cierto, he cobrado ayer mismo antes de venir a España, así que me pareció divertido y relativamente rápido. Al final hice las portadas para tres números, si no recuerdo mal, pero creo que eso fue todo, aunque hacer portadas, si el tiempo me lo permite, es algo que no me desagrada en absoluto ya que es un cambio respecto del planteamiento que una historia exige. Otra de las cosas por las que lo acepté es porque la serie me gusta mucho, es una de las pocas series que sigo con verdadero interés, creo que es de lo mejor del mercado actual norteamericano, así que lo hice encantado.

¿No crees que algunos autores tal vez no estén demasiado contentos de que otros artistas se encargen de las portadas en las series

de las que ellos son los dibujantes habituales ?

Sí, eso pasa sin lugar a dudas, de todos modos es cierto que DC cuida mucho este aspecto de los cómics y no porque sí, sino con un acertado espíritu editorial, así autores con una gran narrativa, pero que no tienen suficiente fuerza o gancho para conectar desde la portada, se ven beneficiados porque un mayor número de lectores luego ve su interior y aprecia su punto fuerte, aunque sean atraídos por la portada de otro autor. Además el público no se puede sentir engañado ya que en la portada viene siempre bien especificado quien es el equipo creativo. Creo que salen ganando todos, y si no lo ve un autor así me parece un serio problema de ego.

¿Y a ti que te parecería que otro autor hiciese las portadas de una serie que tu dibujases?

Hmmmm... ¡creo que tengo un serio problema de ego! -risas-. No, creo que teniendo en cuenta que me eligen de portadista para otras series seria absurdo que no me consideraran con el suficiente gancho para hacer las portadas de una serie que yo dibujase. Aun así, no me costaría nada acatar esa decisión editorial si me diesen un motivo razonable para ello. Aun así, eso es decisión editorial y yo soy un profesional, por lo que creo que aceptaría..... pero no estoy seguro. ¡Oye! ¡esta pregunta tenía mala leche! -risas- ¡Me encanta! -risas-.

También te estás encargando de las portadas de la edición americana que Dark Horse está haciendo de la serie italiana Martin Mystere, que publica Bonelli ¿cómo surgió esto?

Pues me pareció curioso que Dark Horse se decidiese a editar ese material en los USA, aunque me pareció fantástico, así ya no sólo las empresas grandes se benefician de los autores de otros países, sino que al comprar el material ya realizado estos autores pueden seguir trabajando en sus países y sus editoriales tienen más motivos para mantenerlos, pagarles más y este tipo de cosas. Me llamaron un día de Dark Horse contándome el proyecto y me explicaron que tenían miedo de que el público americano no le diese una oportunidad a la serie sin un reclamo y que habían pensado en poner a dibujantes americanos consagrados a realizar las portadas, ya habían hablado con **Mike Mignola** que les había dicho que sí y querían que yo hiciese las de Martin Mystery, lo que me pareció divertido y acepté con la condición de que entendieran de que igual no las podía hacer todas, les pareció bien y en ello estoy.

Otro de los autores con los que has trabajado, concretamente en el título Supersoldier para Amalgama, fue Mark Waid**. Pese a ser uno de los guionistas actuales más solicitados, sigue habiendo una gran diferencia entre él y** Miller **o** Moore **¿verdad?**

Si, una GRAAAAAAN diferencia, aunque también es verdad que un tebeo de puro entretenimiento como los que **Mark** sabe hacer, es posible que no le quedara igual a ninguno de los otros dos. Puede que hicieran un tebeo mejor, pero ya seria otro tipo de tebeo, eso esta claro.

Para ir acabando con la entrevista ¿qué proyectos tienes para el futuro?

Lo próximo que voy a hacer será algo para DC que tengo pensado escribir y dibujar, también voy a hacer algo con **Alan Moore** -probablemente ese *one-shot* que os había comentado antes-, y quiero hacer algo más de Martha Washington nada más el tiempo me lo permita y acabo de firmar un contrato para hacer una parte de un tebeo realizado por varios dibujantes titulado *Los Mejores del Mundo*, guionizado por **Evan Dorkin**. Creo que será un cómic que estará muy bien.

También voy a hacer algo para 2000AD, porque quieren hacer algo especial para conmemorar el año 2000, ellos quieren hacer un especial con todos los personajes originales hechos por sus artistas originales, así que yo haré una historia de 7 páginas a color de Rogue Tropper... creo que tengo el futuro más o menos ocupado.

Al lado: ilustración de **Dave Gibbons** para el *Rogue Trooper* del año 2000. Publicada en un promocional de la revista británica 2000AD. 1999

DYLAN DOG

LA FASCINACION POR LO SOBRENATURAL

por ***Alejandro Caveda***

De una u otra forma, en *dentro de LA VIÑETA* siempre les hemos prestado atención a los exploradores de lo oculto -Hellblazer en el n° 2, Hellboy en el 3-; pues bien, ahora le llega el turno al investigador de pesadillas por excelencia: **Dylan Dog**.

En su país de origen – Italia – **Dylan Dog** es un auténtico fenómeno sociocultural, con más de un centenar de aventuras publicadas, segundas e incluso terceras ediciones, y tiradas mensuales que superan los cien mil ejemplares, cifras capaces de hacer palidecer de envidia a más de un editor nacional. En España, por el contrario, y pese a los sucesivos intentos de Zinco y Ediciones B, el personaje no ha terminado de cuajar entre el gran público, ceñido en exceso al comic de superheroes y el manga japonés. Por ello, la pregunta principal sigue en pié: ¿Quién es **Dylan Dog**?

La importancia de llamarse Dylan

Llámeme Dylan. Señor Dog suena un poco ridículo.

En 1986 aparecía en los quioscos italianos el primer número de una nueva colección de la casa Bonelli, responsable de personajes y series de éxito como Tex o Martin Mystere.

El título de ese primer número era *El alba de los muertos vivientes*, y su protagonista – un peculiar y enamoradizo investigador privado de pesadillas y demás fenómenos sobrenaturales – respondía al nombre de Dylan Dog, en homenaje -tal y como él mismo revela en el n° 8, *El regreso del monstruo*- al célebre poeta **Dylan Thomas**.

Siguiendo la costumbre de la casa, no hay carta de presentación alguna sinó que nos encontramos con un personaje preestablecido, con un pasado oculto que se da por sabido y que hemos de reconstruir pacientemente número a número. En *El alba...*, por ejemplo, descubrimos que Dylan es inglés, vive en Londres, en el n° 7 de Craven Road -¿un guiño alusivo al 221 de Baker Street?- y – según Groucho – es la reencarnación del Dylan Dog original, el cual murió trescientos años atrás, en 1686

Dylan es un hombre joven. Es un secreto a voces que su creador, **Tziano Sclavi**, se inspiró en el físico del actor y modelo **Rupert Everett** e, incluso, en el n° 19 -*Memorias de un mundo invisible*- se permite bromear acerca de ello, cuando la madre de uno de los sospechosos, al conocer a Dylan, comenta: *No creía a los periódicos cuando decian que usted era la viva imagen de... ese famoso actor, usted sabe... Pero ahora veo que yo tenía razón, no se le parece en nada en absoluto.*

Por lo tanto, podríamos situar a Dylan en torno a la treintena, pero no es hasta el n° 9 -*Alfa y Omega*-, ambientado en junio del 87, que conocemos su edad exacta: 34 años. Sinembargo, este es un dato puramente anecdótico, ya que Dylan, como todo buen heroe deficción, no envejece, y al cabo de doce años tiene el mismo aspecto que al principio de sus aventuras. Quizás como un guiño a los lectores, en el episodio n° 78 -*Los asesinos venidosde la oscuridad*-, historia que se desarrolla entre los años 1993 y 2018, podemos ver un Dylan envejecido, de 65 años que, no obstante, conserva todo su sentido del humor, comodemuestra con su frase final: Veinticinco años de plazo... ¡y así y todo casi no llego atiempo!

Hábilmente, poco a poco, **Sclavi** va dejando caer pequeños detalles acerca del pasado de Dylan que a la vez contribuyen a humanizar y hacer más real al personaje. Así, en el n° 1 descubrimos sus aficiones por el modelismo naval, tocar el clarinete y la comida vegetariana; en el n° 2 -*Jack el destripador*- su pasado como agente de Scotland Yard; en el n° 10 -*A través del espejo*- se define como *abstemio*, pero a renglón seguido, en el n° 11 -*Diablo el Magnífico*- matiza que no bebe como todo buen exalcohólico.

Las claves del éxito

Se ha dicho que Dylan Dog no es solamente un comic de horror, una afirmación que puede sorprender a primera vista. No cabe duda de que **Tziano Sclavi** es un hombre con

Portada del n° 80 de Dylan Dog en su edición original italiana. Sergio Bonelli Editore 1993 . Dibujo de *Angelo Stano*

una profunda cultura literaria y cinematográfica del género fantaterrorífico, desde lo más actual -como el gore o la escuela cinematográfica italiana de terror de fines de los 70 y principios de los 80- hasta los mitos más clásicos que reinterpreta y actualiza con una curiosa mezcla de irreverencia y afecto, como es el caso del Hombre-lobo -nº 3, *Las noches de luna llena*-;

Portada del nº 5 de Dylan Dog en su edición americana de Dark Horse 1999 . Dibujo de *Mike Mignola*

los vampiros -nº 13, *Están entre nosotros*-; la Momia -nº 55-, o Frankenstein -nº 60-. **Sclavi** aprovecha todo este bagaje cultural para construir historias inquietantes, oníricas, crudas a veces, pero sin caer nunca en el mal gusto o la exhibición gratuita de vísceras y sangre. De hecho, toda su obra está impregnada de un cierto halo metafísico, con constantes alusiones a la soledad, la incomunicación, o la deshumanización del mundo moderno, que **Sclavi** pone en boca de sus personajes como es el caso de Derek en *Están entre nosotros*::

¿Has dicho una vida normal? pero, ¿Qué es normal, Cindy?... ¿Quiénes son los verdade-ros vampiros? ¿Acaso es normal la guerra? La especulación bancaria? ¿La indiferencia burocrática? ¿Son normales el hambre y la miseria? ¿Son normales la riqueza de unos y la pobreza de otros? ¿Son normales las clases sociales? ¿Acaso era yo normal, refinado hombre de éxito? No, bien lo se ahora: no hay nada normal en el mundo que he dejado... salvo una cosa... La única cosa normal, Cindy, es el amor.

Esta reflexión nos lleva a otro de los tópicos favoritos de **Sclavi**: no siempre las cosas son lo que parecen, no siempre es el monstruo el auténtico villano de la historia. A veces una apariencia monstruosa puede esconder un alma gentil -como es el caso de Damien en *El regreso del monstruo*- mientras que el asesino más implacable puede ocultarse bajo un bello rostro como el de la joven heredera de *Jack el destripador* -nº 2-. De hecho, salvo Xabaras, en Dylan Dog apenas hay villanos habituales. En el universo de ficción de **Sclavi**, los seres humanos somos los auténticos monstruos las más de las veces.

Otro elemento no menos importante que los anteriores es el humor, que está presente a lo largo de toda la serie, bien a través de las situaciones, los diálogos, o el elenco de secundarios como el ayudante de Dylan, Groucho -un descarado remedo del más irreverente de los hermanos Marx-, el inspector Bloch -un oficial de Scotland Yard que se marea con sólo ver la sangre-, Wells, el inventor excéntrico, o el rabino Allen. Un humor a veces amable, otras sarcástico, pero que no oculta sentimientos más profundos como la profunda amistad que une a Dylan y Groucho. Si en *Alfa y Omega* es el primero el que sufre ante el grave estado de su compañero, en *Día maldito* -nº 21-, le toca a Groucho angustiarse ante la –aparente– muerte de su jefe. El amor también tiene un papel importante en la serie. Dylan responde al prototipo de heroe romántico por excelencia: joven, atractivo, apasionado, y con un gran talento a la hora de embarcarse en relaciones difíciles de futuro incierto. Donde mejor aparece reflejada esta faceta del personaje es en *Morgana*, una bellísima historia a medio camino del mundo del sueño y de la vigilia, entre la realidad y la fantasía, en la que

la obsesión por el amor y la muerte se entremezclan de una forma magistral, digna del mejor **Poe**, y que en la edición americana se ve embellecida por la soberbia portada de **Mignola**, gran fan del personaje.

exacerbar el interés de los seguidores de la serie en torno a su persona.

A falta de fotos, conocemos su aspecto aproximado gracias a un retrato obra de su amigo A. **Castelli**, dibujante de ese otro gran

Dibujo original en blanco y negro de ***Mike Mignola*** para la portada del nº 6 de la edición de Dark Horse de Dylan Dog. 1999

El padre de la criatura

A **Tziano Sclavi** le podía haber pasado lo que a tantos autores antes que él, oscurecidos y relegados a un segundo plano ante el éxito de su creación. Por el contrario, ha sido el mismo **Sclavi**, enemigo de la fama y celoso defensor de su intimidad, el que se ha mantenido voluntariamente en la sombra. Esta actitud, lejos de perjudicarle, sólo ha servido para

éxito de la Bonelli -y, asimismo, investigador de lo paranormal- que es Martin Myistere; retrato en el que **Sclavi** se nos muestra casi como uno de los personajes que aparecen en sus obras: grande, fornido, de aspecto serio, casi inquie-tante.

El resto -su talento como narrador, su gran cultura literaria y cinematográfica en el campo-del terror y la fantasia, su sentido del humor, etc- se deduce de su trabajo: más de cien

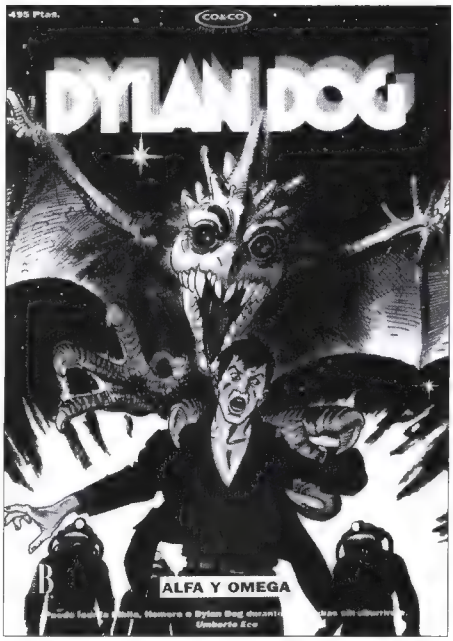
números de Dylan Dog a lo largo de unos trece años, manteniendo un envidiable nivel de calidad, sin apenas repetirse ni caer en tópicos previsibles. Además, **Sclavi** ha volcado toda la experiencia adquirida en su faceta como guionista de comics en su faceta como novelista, en títulos como La muerte del amor -1990- o Apocalipsis -1993-, hasta el punto de estar considerado como el **Stephen King** italiano.

El secreto de **Tziano Sclavi** se resume en esto: ser un buen narrador de historias. Algo tan sencillo en apariencia y, sin embargo, tandificil de encontrar.

Dylan Dog a través del tiempo y el espacio.

A la derecha dibujo de ***Alfonso Font*** para la portada del nº 1 de la edición española de Ediciones B de Dylan Dog. 1994 Abajo última página de el episodio *Il cervello di Killex*. Guión de ***Sclavi*** y dibujos de ***Casertano***

Como todos los personajes de éxito, Dylan Dog ha intentado traspasar las barreras de los medios y los idiomas en busca del mayor público posible. Ya a principios de los 90 se intentó llevar el personaje a la gran pantalla -algo no muy difícil, si tenemos en cuenta las notables



SAI?... SONO PIU' DI SETTE MESI CHE STIAMO INSIEME... PER ME E' UNA SPECIE DI RECORD...
ANCHE PER ME... E HO PAURA CHE FINISCA...
...FINIRA'; FORSE... MAGARI ANCHE DOMANI... MA POTREMO DIRE CHE E' STATO MEGLIO LASCIARCI CHE NON ESSERCI MAI AMATI...
LE CELLULE CEREBRALI TRAPIANTATE A JOY FREEMAN APPARTENEVANO A UN RAGAZZO MORTO IN UN INCIDENTE.
LA PARTE DI CERVELLO ASPORTATA A KILLEX ERA STATA DISTRATTAMENTE BUTTATA DA UN INSERVIENTE NEL BIDONE DELL'IMMONDIZIA.
FINE DELL'EPISODIO

influencias cinematográficas del estilo y lenguaje de **Sclavi**- a partir de una adaptación de *La muerte del amor*, protagonizada ni más ni menos que por **Rupert Everett**. Por desgracia para todos los seguidores de la serie, la iniciativa fracasó debido a un problema de derechos y, aunque el rodaje pudo llevarse a cabo, no fue bajo el nombre de Dylan Dog... aunque para los fans irredentos -entre los cuales me incluyo- el personaje que interpreta **Everett** en *La muerte...* sea Dylan bajo pseudónimo.

Recientemente, la editorial americana Dark Horse -especialistas en adaptar al comic éxitos cinematográficos- ha publicado en Estados Unidos una selección de seis aventuras de Dylan Dog que incluye títulos inéditos en nuestro país como *Después de medianoche*, *Morgana* o *Johnnie Freak*, traducidos al ingles y adornadas para la ocasión con unas excelentes portadas de **Mike Mignola**.

No estaría de más que las editoriales que se reparten los derechos de publicación de Dark Horse en España tomaran nota del detalle y se animasen a sacar al mercado una nueva serie de Dylan Dog, aunque fuese limitada. Quizás, después de tantos años, esta sea la oportunidad de Dylan de triunfar en nuestro país... o la nuestra de disfrutar con el arte de **Sclavi**.

el filo del comic USA

el filo del comic USA
el filo del comic USA
el filo del comic USA
el filo del comic USA
el filo del comic USA
el filo del comic USA

por Angel de la Calle

Con trece números y un par de especiales editados desde 1993, Tales from the Edge, esa curiosa publicación de sólo 32 páginas en blanco y negro, ha conseguido ser el magazine más vanguardista, a la vez que la revista más demodé, del panorama americano del cómic. Y si no fuese por algún notable esfuerzo europeo en ese campo, diríamos que del tebo mundial.

Vamos a hacer una presentación, y breve repaso, de lo que con Tales from the Edge la tejana editorial Vanguard ha ofrecido a los lectores en estos últimos seis años.

Ilustración de **Marshall Arisman** en *Tales from the Edge* nº 6. 1995

J. David Spurlock, dibujante, diseñador y presidente de la Asociación de Ilustradores de Texas, es el editor de Vanguard Comics. En 1993 puso a la venta el nº 1 de Tales from the Edge.

Aparentemente era un cómic-book en blanco y negro de 32 páginas con una inquietante portada de **Marshall Arisman** en una de las caras y otra ilustración, del mismo autor, haciendo de segunda portada por el otro lado. El contenido de ese primer número anuncia la mezcolanza estética que será marca de fábrica de la revista.

Comparten espacio la últimas páginas de ciencia ficción que realizó **Wally Wood**, junto a una historieta de terror medieval del olvidado autor **Howard Nostrand**, habitual dibujante, de los años 50, en las revistas que competían con EC Comics. Completando ese número, encontramos una historieta del propio **Spurlock**, donde presenta su frazzetiana serie *Rick Montana Space Cowboy*, habitual en los primeros números de la revista, y que llegaría a contar con publicación propia.

El genial ilustrador, diseñador gráfico y dibujante de comics **Barron Storey** cierra el primer sumario del magazine, ofreciendo *The adjustment of Sidney Deepscorn*; once páginas donde el autor de *The Marat-Sade Journal* nos adentra en su personal forma de ver el cómic.

Esta particularidad, reunir autores del pasado de la historieta norteamericana, al lado de creadores que investigan en la forma de contar con viñetas -o con textos e imágenes, para ser más exactos- es lo que ha convertido ha esta revista en algo único y, muchas veces, valioso.

Tales from the Edge se anuncia como revista trimestral, lo que, si no es una broma, vendría a significar que o bien sus responsables tienen una manera muy particular de medir el tiempo, o se va haciendo necesario regalarles un calendario por navidad. La periodicidad ha llegado a ser anual en algún caso. Aunque esto es algo que en un producto de este tipo ya no extraña a casi nadie.

Los siguientes números sumaron a su elenco de firmas a **Pat Boyette** -al que los lectores españoles de Vampus, Rufus, Vampirella y, posteriormente, Creepy recordarán como uno de los activos trabajadores de la factoría Warren-. **Boyette** que colaboró en los números de 2, 3 y 4 de Tales from the Edge, no regresaría hasta varios números, y años, después, en el número especial dedicado, integramente, a su persona y sorpresiva carrera en el mundo de la imagen.

Aparte de **Boyette**, y de las colaboraciones de **Spurlock** y **Arisman**, estos primeros

números ofrecieron el comienzo de la historia más larga, hasta la fecha, de **Barron Storey** en blanco y negro, *Slidehouse*.

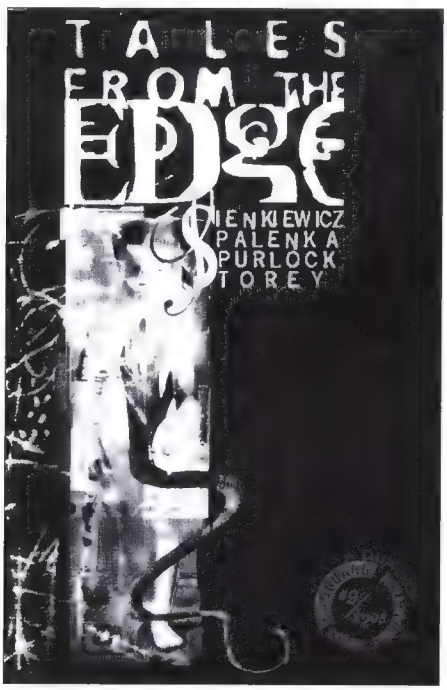
Tuvimos que esperar hasta el nº 7 para ver finalizar esta obra del maestro del diseño gráfico americano. La espera valió la pena y *Slidehouse* es una de obras mayores de la historieta americana de los últimos años.

Lamentablemente el primer episodio se publicó con algunas páginas mal ubicadas, lo que añade innecesarias complicaciones a una historia apasionante, pero de exigente atención en la lectura.

La valía de estos trabajos del, aparentemente, depresivo **Storey** está más alla de toda duda. Y lo estaría más en un medio donde el dibujante más *hot* del mes no fuese el que dibuja los pies más grandes y el guionista *cool* el que vuelve a poner imágenes a la muerte, y enésima resurrección, del tío más superpoderoso del universo. Pero, así estamos.

Buddy Hickerson, dibujante de trazo incisivo, entre lo infantil y lo expresionista, se añadió a la lista de autores en el nº 5 de la revista.

En el nº 6 una portada de **George Pratt** dio paso a una larga, y sustanciosa, entrevista que duro tres entregas, con este ilustrador y dibujante, conocido por su novela gráfica *Enemy Ace* publicada por DC Comics -editorial Zinco la ofreció en España-.



Los siguientes números irán incorporando dibujantes como **Dennis Calero**, **Greg Spalenka** o **Fernando Ramirez**. Siempre con historietas de no más de ocho páginas y estilos muy diferentes, aunque con el nexo común de la experimentación y la desigual fortuna en los resultados.

La aparición de **Bill Sienkiewicz** en la portada del nº 9, y las páginas a el dedicadas, da paso a la mejor época de la revista y de la propia editorial Vanguard que, mientras tanto, lanza una colección de trading cards, ilustrada por artistas que van desde **Jon Jay Muth** a **George Pratt** o **Jim Steranko**. Publicaciones dedicadas a recuperar viejos trabajos de **Wally Wood,** o el *sketchbook* de **Al Williamson** hacen de Vanguard una editorial sorprendente, cuando menos.

Pero sería la publicación de los anuales,

Arriba: página de *Slidehouse* por **Barron Storey** en *Tales from the Edge* nº 6. 1995. Izquierda: portada del nº 9 de *Tales fron the Edge*, 1997. Ilustración de **Bill Sienkiewicz**

Ilustración de **George Pratt** en *Tales from the Edge* nº 6, 1995

correspondientes a 1994 y 1995-96, de la revista Watch lo que alzaría a las más altas cumbres de la exquisitez a esta peculiar casa editora. Watch es el fanzine que **Barron Storey** publica con irregularísima periodicidad. Y Vanguard lo reeditó de forma profesional, recogiendo lo mejor de lo publicado, en un par de anuales de 64 páginas en blanco y negro.

El número correspondiente a 1995-6 es imprescindible. Tras una presentación de **Neil Gaiman** se nos ofrece una extensa charla entre **Storey** y **Dave Mckean**, admirador confeso de **Storey**. Una historieta de **Bill Koeb**, una reproducción, a tamaño original, de algunas viñetas de *Slidehouse* del propio **Barron Storey**, y los famosos, y buscadísimos, apuntes de las clases que, como profesor, el diseñador **Storey** daba en los años setenta. Apuntes que, bien manoseados, circularon por las mejores escuelas de Arte de todo el planeta. Una impagable disertación de uno de los maestros, junto a **Milton Glasser**, del diseño gráfico americano. Todo ello empaquetado entre dos portadas de **Dave Mackean**. ¡Guau!

Esta relativamente amplia producción implicó que Tales from the Edge cada vez retrasase más sus salidas.

El nº 10, correspondiente a julio de 1997, contenía un amplio dossier recogiendo ilustraciones y trabajos de **Greg Spalenka**, conocido por ser el portadista de algunos números de Los libros de la Magia de DC Comics, una historia corta de **Storey**, *Time Stop* de **Bill Koeb** y *Family Runion* de **Douglas Winter** cinco páginas con mucho ordenador por el medio.

El nº 11, de marzo del 98 es un número especial dedicado a glosar la figura y la trayectoria de **Jim Steranko**. Decir que los multiples seguidores de **Steranko** no pueden perderse este número de Tales from the Edge es poco decir, pero queda clara la intención.

El nº 12 es otro especial. Aparecido en abril del 98, tiene 48 páginas, en blanco y negro, y formato prestige. Según los editores es una novela gráfica titulada *Sacred Monkey man*, obra de **Marshall Arisman**. Un prólogo de **Dave Mckean** presenta uno de los trabajos más extraños que se han hecho para el público, teóricamente, del cómic. Ilustraciones se mezclan con páginas de texto en que **Arisman**

nos cuenta de su historia con un amigo imaginario , que en este caso es un mono parlanchín, a quien seguirá hasta dejarlo en la Amazonía. Dibujos lineales con textos rotulados a mano, explicando historias y situaciones con el mono, completan este experimento. Estoy simplificando tanto que lo vulgarizo, pero la cosa te deja turulato

El nº 13, fechado en septiembre del 98, contiene una historieta de 9 páginas de **Bill Koeb**, *Sweeper*, muy influenciada por el dibujo de **Mackean** en *Cages*. Un breve dossier sobre el trabajo conjunto del fotógrafo **Carlos Batt** y el diseñador y dibujante **Scott Ewen**, conocidos en el mundillo del tebeo por su participación en la antología, de DCVertigo, *Heart Throbs*. Un nuevo artículo sobre **Steranko** de **J.D. Spurlock** y una presentación del propio **George Pratt** de su exposición *Drawings & Paintings Find Me A Voice*, en el Nave Museum de Texas.

Finaliza esta entrega de la revista con una historieta de 5 páginas *A stranger in gods country* de **David Hollenbach**, otro dibujante al que el más reciente **Dave Mckean** ha dejado muy tocado.

La siguiente aparición de la revista fue el especial dedicado a **Pat Boyette** con 64 páginas y formato prestige. Presentado por **Alex**

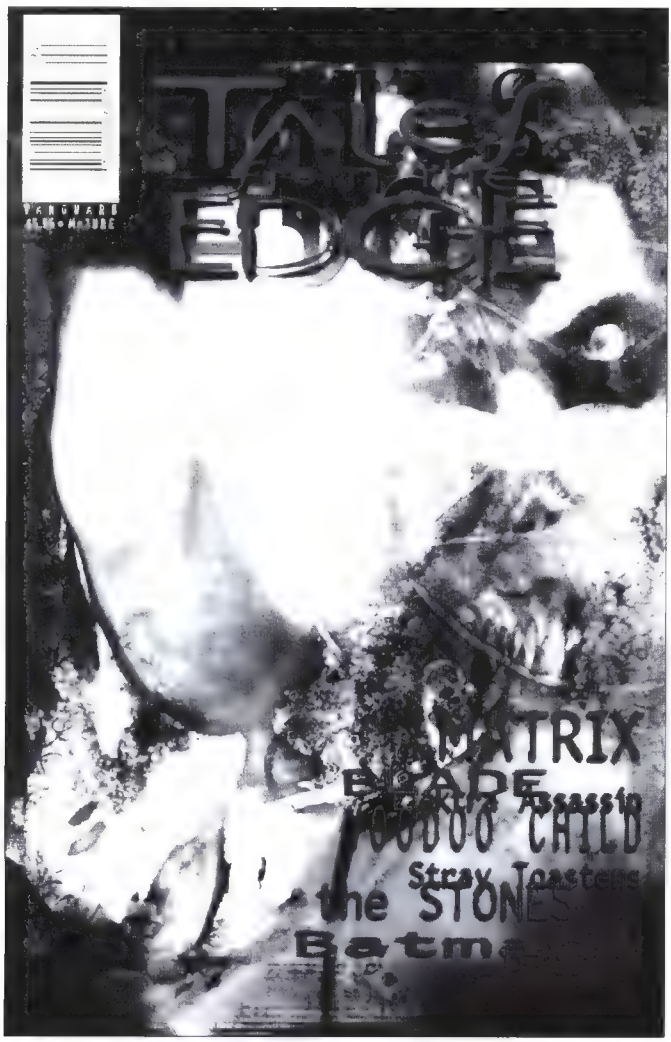
What is time anyway?
When I got up this morning, today started out like any other
You know how it is, you might share one day and not the next. You might have coffee and a bowl of cereal one day and a bagel and tea the next
You don't sit there and think "This is the last bagel I'll ever eat." Or, if you do, you don't really know that
you'll never see another morning. No one knows when their time is over.

Toth y **Jim Steranko**,descubrimos a un **Pat Boyette** desconocido, productor, guionista y director de películas de culto, como *The Dungeon of Harrow* -¿no me digas que tu tampoco habías oido hablar de ella?- además de dibujante de tralla de la Charlton, DC Comics, Skywald o Warren.

La verdad es que muchos preferimos las historietas de **Jerry Grandenetti**, por ejemplo, entre las joyas que las revistas de **Jim Warrem** nos acercaron en su día. Sin embargo, leyendo las historietas de esa época, que este número de Tales from the Edge recupera, no puede evitarse un cierto sentimiento de nostalgia por los tiempos en que *el terror* era moda.

Comentábamos al principio que esta publicación mezclaba la vanguardia más rupturista con lo más kitch o camp, eso es de un mérito

Arriba: página de *Time Stop* por **Bill Koeb** en *Tales from the Edge* nº 10. 1997. Izquierda: portada del nº 13 Especial de *Tales fron the Edge*, 1998. Ilustración de **Pat Boyette**



reseñable, o por lo menos de una, quién sabe si buscada, indudable originalidad.

Lo menos bueno de esta publicación es el escaso cuidado que demuestra en la reproducción de los trabajos publicados. Muchos de ellos, realizados en color, han sido vertidos al blanco y negro, y en otros casos los enormes originales, como los dibujos de **Barron Storey**, fueron reproducidos de tal forma que leerlos es cuestión poco menos que de microscopio electrónico. Pero las cosas corren difíciles para la edición de tebeos en USA, y es preferible verlo así que no verlo en absoluto.

El último número hasta la fecha, el 15, está consagrado a **Bill Sienkiewicz**, presenta algunas novedades

Primeramente aclarar que no existe número catorce, el dedicado a **Boyette** lo numeraron como trece especial y este es el número-quince. Curioso.

Pero lo verdaderamente reseñable de este número es la calidad del papel, exquisita en esta ocasión, y el añadido de páginas en color. Esto, junto a la edición de el sketchbook de **Neal Adams**, supone un paso hacia adelante en la calidad del soporte en los productos de Vanguard, lo que en el negocio editorial, nunca se sabe si es que las cosas les van viento en popa o es el canto del cisne.

Pero volviendo al número dedicado a **Sienkiewicz**, anotar que en él se hace un no demasiado amplio repaso a su carrera, junto a una entrevista con el autor, realizada por el propio **Spurlock**. Lo mejor sin duda es la parte gráfica, con numerosas ilustraciones inéditas y, curiosamente, algunas tomadas del libro que la Semana Negra de Gijón dedicó a este autor en 1997, por supuesto sin citar de dónde las han sacado.

En esta revista, Tales from the Edge, estamos en la patria del mestizaje y del batiburrillo comiquerocultural. No olvidemos que este último número, consagrado a **Bill Sienkiewicz**, sigue a otro dedicado a **Pat Boyette**.

Leyendo las páginas de este magazine, tanto te puedes sentir como en tu propia casa como en la peor pesadilla del menos normal de los internos del Arkham Asylum.

A cada uno lo suyo.

Coming this Fall from VANGUARD Productions

Arriba: portada de **Bill Sienkiewicz** para *Tales from the Edge* nº 15. 1999. Derecha: anuncio del nº 8 de *Tales fron the Edge*,

el arrebato

por Norman Fernández

El que la Argentina es una de las más ricas cunas de historietistas es un fenómeno del que cualquier aficionado al medio debería ser consciente a poco observador de la realidad que fuere. Por contra, lo que casi nunca se resalta es el hecho de que en esta porción de la península ibérica hemos tenido la suerte de que muchas de las publicaciones procedentes de allá, se podían conseguir con cierta facilidad. Nombres de revistas como El Tony, Fantasía o Intervalo le resultaran familiares a los aficionados más veteranos, mientras que series como Cibersix, Cazador o Vampire Boy lo harán además a los más jóvenes. Desgraciadamente, el mercado de material de importación esta tan mediatizado por el de procedencia anglosajona, que no somos conscientes de que existe también otro, muy rico y más accesible.

Dentro de este material, y como número especial de la desaparecida revista Hacha, podemos encontrar una pequeña joya que lleva por título *El Arrebato*. Juan Sasturain y Leonardo Manco, sus responsables, comparten, aparte de la autoría de la obra, cierta descompensación entre la calidad de sus trabajos y su notoriedad como autores de historietas; a ninguno de los dos se les esta reconociendo su verdadera valía, aún a pesar de haber sido contrastada reiteradamente.

JUAN SASTURAIN

No me resulta fácil hablar de **Juan** –al que me voy a permitir tutear a pesar de no conocerle en persona, porque hay ocasiones, como esta, en las que la familiaridad con su trabajo y la sintonía con sus obras se sobreponen al respeto y a la admiración-; y no lo es porque se trata de un autor difícil de definir –y no utilizo la palabra clasificar, porque clasificar a la gente constituye una falta de respeto-.

Yo diría que **Juan** es ante todo un narrador, un contador de historias que sabe adaptarse al medio del que dispone en cada ocasión, ya sea prensa, historieta, televisión, literatura... etc. Incluso podría decirse que **Juan** no solo se adapta a los distintos medios, si no que juega con ellos, mezclándolos y expandiéndolos, al servirse de un diario para publicar una novela -*Manual de Perdedores*-, al aprovechar una colección de novelas juveniles para escribir libros destinados a cualquier tipo de publico –*Parecido, S.A.*- o al utilizar la excusa del fútbol para escribir un cuento sobre la exhumación de los restos del **Che**. No conviene olvidar tampoco la labor de **Juan** como director de la revista Fierro –la revista más emblemática de la historia del tebeo argentino-, en donde también intentó aunar el cómic con otros medios.

Juan Sasturain ha escrito y publicado, hasta el momento, cinco novelas, a las que habría que añadir una recopilación de cuentos relacionados con el mundo del fútbol. Finalista del premio Hammett de novela negra en castellano, su nuevo libro parece estar retrasándose en su publicación de forma inquietante.

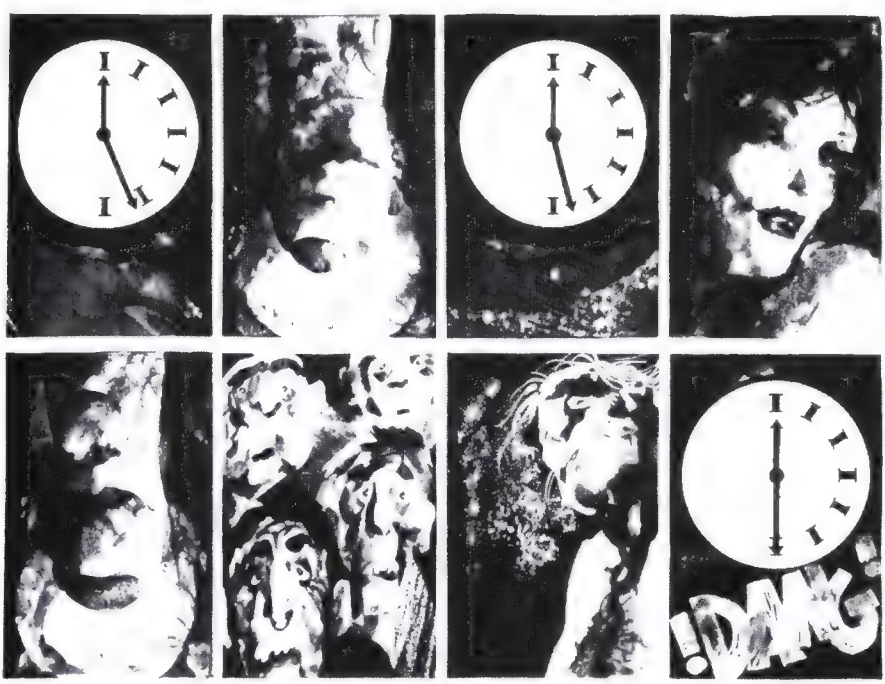
Si nos centramos ya en su labor como escritor de historietas, nos encontramos, en realidad, con algo parecido. **Juan** ha tenido que ir adaptándose a distintos proyectos editoriales para ir consiguiendo una serie de historias cuyo denominador común es la calidad. De esta manera podemos encontrarle realizado una –genial- historia corta, con el viejo **Breccia**, para un libro sobre los Derechos Humanos, escribiendo todo un álbum para distintos dibujantes sobre la emigración vasca a Argentina o adaptando cuentos de diversos escritores de su misma parte del continente americano, acompañado de nuevo del viejo **Breccia**.

Aparte, claro está, de Perramus

PERRAMUS

La imagen y la literatura de Borges no están antes, dentro o después de la historieta Perramus. Como el Espíritu -dicen- a María, como la luz a un cristal, Borges atraviesa Perramus y lo calienta, le da aliento, y lo revuelve, un ingrediente y un sabor a la vez, todo eso.

Juan Sasturain



Perramus, dibujos de **Alberto Breccia** sobre guión de **Juan Sasturain**

Perramus, dibujos de **Alberto Breccia** sobre guión de **Juan Sasturain**

Existen ocasiones en que una obra, por una excepcionalidad que puede ser de muy diversa naturaleza, marca la trayectoria de un autor; Perramus y **Juan Sasturain** conformarían uno de los casos más claros de este fenómeno. La historia del hombre sin memoria y con nombre de gabardina, marca un claro punto de inflexión dentro de la carrera de **Juan** y, parejo a ello, lo hace dentro de la historieta argentina.

Se trata de una de las primeras obras realizadas desde la propia Argentina que aborda algunos de los pasajes más oscuros de su historia. Pero no lo hace desde una reconstrucción histórica de una serie de hechos, o desde la mera exposición de unos ideales políticos. En Perramus -al igual que en toda la obra de **Juan**, en realidad- es la aventura la que conduce a la dialéctica. Sus protagonistas buscan: sus recuerdos, un pasado que les ha sido robado por la barbarie, el alma de su ciudad,... etc. Pero no porque necesiten encontrarlo, si no porque la misma búsqueda, el hecho de buscarlo, es lo que les define como personas y, por extensión, como pueblo.

Sin embargo, Perramus no es una obra que se restrinja a su mera localización de origen. Compone un relato universal -que ha sido editado en Italia, Francia, España, Dinamarca, Estados Unidos, Inglaterra y Brasil-, que lo es, en parte, debido al talento del viejo **Breccia** y, en parte, porque sus temáticas son perfectamente entendibles fuera de sus coordenadas geográficas o culturales -de hecho, es la única historieta que ha merecido, hasta el momento, un premio por parte de Amnistía Internacional. Perramus es, en realidad, una parábola, una fábula vitalista que, por encima de lo sombrío de su temática, nos muestra que el ser humano triunfará sobre la oscuridad -autoritarismos, dictaduras, Juntas Militares, falsas democracias o la modalidad de turno- porque nunca debe, ni puede, renunciar a esa capacidad de lucha -cada uno dentro de sus capacidades y responsabilidades- por la justicia y la igualdad; esa capacidad que separa a las personas del resto de animales de cualquier número de patas -incluidos los de dos patas y uniforme-. Porque, como acabamos de decir, la propia lucha es el fin y no el medio.

Sin querer dejar de lado la mil veces contrastada valía y excepcionalidad del trabajo gráfico del viejo **Breccia**, debo decir que lo que más me sorprende de Perramus es la capacidad de **Juan** de elaborar una narración con tantos significados sin que se resienta en su apartado, si se me permite la redundancia, narrativo. La capacidad de convertir sus ideas, su discurso ético, en una aventura -como escritor, **Juan** estaría situado en un abanico, no tan amplio como puede parecer, que va desde **Salgari** a los autores del realismo mágico-, no deja de asombrarme -según mi propia definición, **Juan** es un escritor emocionalmente intelectual-.

Los cuatro libros que componen Perramus constituyen, como ejemplificación de todo el trabajo de su guionistar, uno de los casos en los que más y mejor se ha podido condensar un ideario político en la narración de una historia de forma natural, sin que ésta se resienta o se cargue de *demagogia de intelectual de café.*

y... LEONARDO MANCO

El de **Leonardo Manco** es un caso que por repetido no deja de ser paradójico -por utilizar calificativos sin connotaciones negativas-. La cuestión es que un autor que trabaja en la historieta escrita en nuestro mismo idioma, sólo empieza a ser conocido en este extremo de la vieja Europa cuando empieza a dibujar para la industria yanqui. Cierto es que el excesivo apego a unas barreras geográficas o, como este caso, idiomáticas no parece una costumbre demasiado acertada; pero también lo es que no resulta necesario recurrir al ideario marxista para darse cuenta de que existe una poco sutil diferencia entre el internacionalismo y la globalización o el pensamiento único.

Ilustración a color de **Leonardo Manco** para una contraportada de la revista Hacha

Volviendo a **Leonardo** -al que también me permito tutear-, su labor en el mundo de la narrativa dibujada comenzó hace poco, en realidad. No hace

STRIP
Yeah. MAYBE YOU'RE RIGHT. MAYBE I SHOULDN'T HAVE BROUGHT YOU HERE. MAYBE I AM JUST PUTTING ON A SHOW.
MAYBE I AM A SELF-PITYING PAIN IN WHATEVER AREA OF THE ANATOMY YOU WERE GOING TO SUGGEST.
MAYBE WE WERE CRAZY TO THINK THAT THIS THING COULD EVER WORK OUT.
I'M SORRY, BETSY, I TRULY AM.

Viñeta de *Arcangel*. Guión de **Peter Milligan** y dibujo de **Leo Manco**. Marvel comics 1997.

diez años todavía que estaba trabajando como ayudante, sin acreditar, en el estudio de **Leo Durañona**. Su talento le permitió abandonar una tarea que, a pesar de no ser grata, le facilitó un importante aprendizaje, tanto en el campo artístico, como en el laboral. Realizó también por entonces algunas historias cortas en la célebre revista Skorpio, en colaboración con el guionista **Emilio Balcarce**.

Su salto a la industria yanqui se produjo cuando en 1993 le ofrecieron realizar un episodio de la serie Hellstorm; trabajo cuyo resultado fue suficientemente valorado como para que le ofreciesen hacerse cargo de la colección hasta su cancelación un año

más tarde. Desde entonces, **Leonardo** ha venido laborando de forma regular para el mercado yanqui en las editoriales Marvel y Acclaim. Existen ocasiones en las que la deslumbrante *aventura americana*, y en concreto en lo que se refiere a la historieta, lo que supone en realidad es un desperdicio de talento -existen claros ejemplos situados no muy lejos geográficamente del lugar donde se está editando esta revista-. En este sentido, se puede decir que **Leonardo** ha tenido bastante suerte pues, a pesar de trabajar preferentemente con la editorial más inmovilista de la industria yanqui, lo ha hecho con buenos guionistas y en productos con calidad y personalidad artística propia y definida -precisamente por ello muchos de esos proyectos fueron liquidados por los editores a las primeras de cambio-.

Hellstorm y Druida con **Warren Ellis**, un especial en blanco y negro sobre Arcangel con **Peter Milligan**, la nueva serie del Hombre Lobo con **Paul Jenkins**, Master Marque para Acclaim y con **Christina Z**, la nueva serie de Deathlok con **Joe Casey** y un proyecto especial con **John Ostrander** *-Blaze for Glory-* ambientado en el Salvaje Oeste, conforman una apresurada sucesión de títulos y nombres bajo la que se esconde todo un trabajo digno de atención y repleto de calidad -y que en su mayor parte ha sido editado por acá, convenientemente transcrito de la lengua del Imperio-.

Otra de las cuestiones que es necesario recalcar es que, también a pesar de trabajar para una industria que a menudo fagocita a sus creadores, **Leonardo** se ha mantenido fiel a sus constantes estilísticas y conceptuales y ha conseguido mantener un control prácticamente total sobre el apartado gráfico de los proyectos en los que se ve envuelto. No divide el trabajo con otros dibujantes, ni utiliza ayudantes -acreditados o sin acreditar- y en la mayoría de las ocasionas es su propia compañera, **Mariana Manco**, la que se encarga de colorear las páginas; todo ello facilitado, por un lado, por su rapidez como dibujante y, por otro, por aquella labor realizada en el estudio de **Durañona** que le permitió familiarizarse con todas las facetas necesarias para abordar la plasmación en el papel de una historieta.

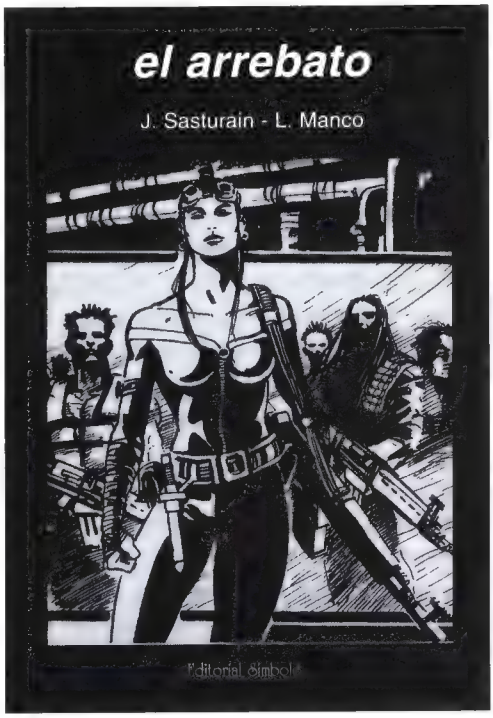
Pero *el argentino loco* -apodo cariñoso que le adjudicó **Warren Ellis**- nunca dejó de lado la historieta de su propio país, en el que se encuentra realizando en la actualidad una serie, en colaboración con **Eduardo Mazzitelli**, para la renacida revista Skorpio. Aunque el proyecto más significativo en el que se vio envuelto fue la revista Hacha, ya desaparecida. Hacha surgió como un proyecto de una serie de historietistas que, encabezados por **Quique Alcatena**, pretendían autoeditar su trabajo por razones que no creo que sea necesario explicar. Supongo que para quienes residimos en un lugar en el que una vez existió una revista llamada Rambla y otra llamada Metropol, no nos extrañará demasiado que solamente llegasen a aparecer cinco números de Hacha. Números que han tenido una pésima difusión en este extremo de la vieja Europa.

Leonardo realizaría para esta revista la serie Khz 203.3, en la que además se estrenaba -y con muy buen resultado- como guionista. Aunque, no es esta obra lo que nos ocupa, ya que la corta vida de la revista sí le permitió editar, fuera de numeración y como un número especial, una obra realizada por el curioso tandem del que estamos hablando.

El Arrebato, la historieta de que vamos a hablara continuación, contó, en su día, con una difusión aún peor que la que tuvieron los cinco números de la revista Hacha; hasta el punto de que mi propio ejemplar lo encontré en una librería especializada, durante un viaje a Portugal.

I MAKE THIS QUICK AND PAINLESS
WAP
HNN--!
KRAK
WELL, MAYBE NOT SO PAINLESS..
A MOMENT LATER, AND IT'S ALL OVER
THESE GUYS DIDN'T EVEN KNOW WHAT HIT 'EM.
AND ME..? I'M FINALLY STARTING TO FEEL MORE LIKE MYSELF...
MY TRUE SELF

Excelente aprovechamiento de las clases de Educación Física recibidas en la escuela. Viñetas de *Deathlock*. Guión de **Casey** y dibujo de **Leo Manco**. Marvel Comics 1999



El arrebato, portada de **Leonardo Manco**. En la edición de Editorial Símbolo, 1998.

EL ARREBATO

El arranque de *El Arrebato* nos ofrece la llegada a su destino de un vuelo en el que, parejo al aterrizaje, un pasajero sufre un infarto. Asistimos después a cómo un pasajero intercambia su documentación con la del fallecido aprovechando el follón. Precisamente este hombre, de una edad que ya empieza a considerarse respetable -curiosamente para la sociedad es la edad, más que el comportamiento, la principal fuente de respetabilidad- será el protagonista de la obra -al que me referiré a partir de ahora como *el veterano*, robandole a **Juan** la denominación que utilizaba para su Etchenaik, protagonista de sus novelas *Manual de Perdedores* y *Arena en los Zapatos*-.

Ya durante el transito por la terminal del aeropuerto descubrimos que el veterano está volviendo clandestinamente a su país, y a su ciudad natal, tras veinte años de exilo, y que el cambio de documentación lo realizó, aprovechando el parecido físico con el fallecido, ante las dudas que albergaba sobre la falsa documentación que debía utilizar. En ese momento, descubre que alguien espera en la puerta de salida de pasajeros con un cartel en el que puede leerse su nuevo nombre -es decir, el del muerto-. El veterano se dirige a esa persona, haciéndose pasar por el fallecido, recibiendo de aquel hombre un sobre y las llaves de un coche aparcado en el exterior. El sobre contiene dinero y una dirección, hacia la que el veterano se encamina sin titubeos.

La verdad es que debo decir que el comienzo de la obra resulta, como poco, impactante -personalmente me recuerda al de la novela de **Juan** *Parecido, S.A.*-; pero a pesar de ello puede decirse que la obra no decae en intensidad en ningún momento. No quisiera desvelar demasiado del argumento, pero lo que sucederá es que el veterano se embarcará en un extraño viaje, por las zonas más oscuras de su ciudad, en el que irá encontrando indicios que van conectando, de una forma entre casual, sutil y premeditada, su nueva y suplantada identidad, con la falsa que desechó en un principio e incluso con su identidad real.

LA IDENTIDAD

Nosotros tenemos, todos y cada uno, una historia biográfica, una narración interna, cuya continuidad, cuyo sentido, es nuestra vida. Podría decirse que cada uno de nosotros edifica y vive una narración, que esta narración es nosotros, nuestra identidad.

Oliver Sacks

La memoria es la gran protagonista de *El Arrebato*. La búsqueda de la memoria colectiva en la exploración de una identidad ajena, la búsqueda de la memoria propia a través de la de su pueblo es el motor y el fin de las actuaciones del protagonista. Todo lo que hace el veterano, por incoherente que pueda parecer, lo hace para buscarse a sí mismo; para descubrir quién es, explorando lo que podría haber sido si hubiese podido permanecer en su país.

Al igual que el **Miguel Littin** que volvió clandestinamente a Chile para rodar un documental sobre la realidad de su país, el veterano vuelve al suyo también clandestinamente para rodar su propio documental; para recuperarse a sí mismo a través de la identidad cultural de su pueblo. El veterano también rueda un documental, en su cabeza y sólo para él, que le permita recuperar la identidad que le fue robada por asesinos con uniforme e impunidad retroactiva.

La identidad es un tema clásico en toda la narrativa argentina, y también en toda la obra de **Juan**. De hecho, puede decirse que se trata de un tema recurrente dentro del trabajo de **Juan** en los distintos medios que ha tocado. Por poner dos ejemplos, Perramus arranca con un hombre en busca de su propia identidad y *Manual de Perdedores* nos ofrece

la historia de un hombre que decide ser lo que él quiere, a pesar de que la edad y los demás parecen empeñados en llevarle la contraria. Rizando el rizo, **Juan** realizó una obra, el álbum de Ikusager *Abriendo puertas*, en el que se le encargaba explorar la identidad de los inmigrantes de origen vasco que habían llegado a su país durante la gran explosión de la inmigración española al cono sur del continente americano.

Como anécdota relacionada con todo esto, podemos decir que **Juan** formó parte también, en 1997, del jurado de un concurso literario organizado por las Madres de la Plaza de Mayo al cumplirse el 20 aniversario de su formación; concurso que precisamente llevaba por título *Identidad. De las huellas a la palabra* y que sirve para ilustrarnos, una vez más, cómo se puede, y se debe, asumir el compromiso que todo creador tiene para consigo mismo, para con su identidad ideológica, y para con la sociedad.

Volviendo a la obra que nos ocupa, debo reconocer que no era precisamente **Leonardo** el dibujante que esperaba encontrarme ilustrando el nuevo trabajo de **Juan** en formato de historieta -un trabajo que se ha demorado más de lo que desearíamos, en realidad-, pero no por ello el resultado va a dejar de ser valorado en su medida. A pesar de que estemos ante un dibujante al que generalmente se asocia a productos con elevados componentes de géneros como la ciencia-ficción y el terror, lo cierto es que la conjunción con el guionista es perfecta en una historia aparentemente más prosaica.

Como en el caso de la mayoría de sus compatriotas, los trabajos de **Leonardo** llaman la atención en un primer vistazo por su componente estilística, bajo la que se pueden encontrar reminiscencias de toda una escuela de narradores de historietas. Su dominio del contraste de blancos y negros le acercaría, por ejemplo, a maestros del cómic como **Arturo del Castillo**, su concepción del dibujo lo haría a **Juan Zanotto** o los **Salinas** -padre e hijo- y su dominio de la expresión recuerda a dibujantes como **Enrique Breccia**, **Zaffino** o **Alcatena**; y no porque se dé ningún tipo de mimetismo, si no que lo que le une a todos ellos es ese trasfondo que responde a una filosofía de hacer historieta, a una manera de narrar en cuadritos de la que es, y siempre será, deudora ese medio que se ha dado en llamar historieta.

En *El Arrebato* la labor de **Leo** se demuestra especialmente inspirada en aquellos fragmentos que aparentemente más se alejan de su estilo; si bien es cierto que todas las secuencias que se desarrollan en la noche y en los barrios marginales de la ciudad están realizadas con unos contrastes de luces y sombras muy atractivos. Pero donde, insospechada-

"DORMIR"
"LLORABA"
"ESAS CARAS"
"LLORABAN Y SUPLICABAN A MI PAGO..."
"PARA NO PENSAR EN COMO MIERDA ME METÍ EN ESTO."
"HACE 25 AÑOS, ESA PUTA CARA NO REÍA..."
..."Y HOY SE BURLAN DE MÍ EN SILENCIO..."
"¡MIERDA PENDEJO! ¿TE GUSTA METER EL DEDO EN EL CULO, EH?"
"...Y ESO QUE ESTOY VIENDO FRENTE A MÍ, EN LA PARED, NO ME ASUSTA"
"NO VAS A SACARME NADA ¿SABES?"
"NO TE HAGAS EL PSICÓLOGO CONMIGO".
"MIERDA"
"NO TENGO DE QUE ARREPENTIRME".
"NECESITO JODIDAMENTE, DORMIR".

Secuencia onírica en *El arrebato.* Por **Juan Sasturain** y **Leonardo Manco.** Editorial Símbolo 1998

mente, mejor se desenvuelve el dibujante es en aquellas secuencias más dialogadas, en las que despliega una narrativa plena de dinamismo, con variación en los encuadres y con ligeras angulaciones, que consigue dar ritmo y atractivo visual a algo hecho me ha llamado la atención porque existe un curioso elemento que siempre he observado en las letras de las canciones de **Los Cadillacs** y que también aparece en esta obra: me refiero al concepto de clandestinidad.

"¿PORQUÉ QUIERES HACERME RECORDAR?"
QUIETO...
¡NO! ¡NO! ¡POR FAVOR, NO ME MATE!
¿AH NO?
¿SABES UNA COSA CHICO?
...POR MI SE VÁ AL ETERNO DOLOR...
"HACE 25 AÑOS"
POR MI SE VA AL ETERNO DOLOR

Flashback/pesadilla del protagonista. **Sasturain** y **Manco.** Editorial Símbolo, 1998

que, en realidad, es una sucesión de imágenes de dos personas largando. Tampoco es esto algo que debiera resultar demasiado extraño, pues ya aparecía a menudo en sus anteriores trabajos -incluidos los realizados para Marvel-, donde pasaba más inadvertido ante el impacto visual generado por el estilo de dibujo.

y... LOS FABULOSOS CADILLACS

Existe un último detalle en la obra al que me quería referir, que en realidad no se si atribuir a **Juan** o a **Leonardo**, y que a pesar de ser un elemento secundario me ha llamado la atención. Me refiero a las continuadas referencias a la música del grupo argentino **Los Fabulosos Cadillacs**. Locales como Matador, *El* Satánico Dr. Cadillac y Mal Bicho o personajes como el Gallo Rojo, deben su nombre a canciones de este grupo. Pero fuera de lo anecdótico, el

Porque si en esta vieja Europa -a la que últimamente sólo le queda su propia edad como atributo reconocible- se han perdido los elementos positivos y reivindicativos del concepto de clandestinidad, afortunadamente todavía nos quedan expresiones artísticas que importar que nos los recuerden. Una de ellas la tenemos en *El Arrebato* obra que, más allá de lo interesante o bien hilvanado de su argumento y a través de las actuaciones de nuestro veterano y de quienes se va encontrando en su aventura, nos recuerda que muy a menudo justicia y legalidad son conceptos diametralmente opuestos.

Pero aparte de su mensaje, y de las interpretaciones de cada uno, no puedo terminar de otra manera que diciendo que *El Arrebato* es, ante todo, un tebeo bien escrito, bien dibujado, bien contado, bien narrado..., nada más, y nada menos.

¿Cuál es la Gran Idea? - 2

Tipos de plot

John Ostrander

Así que te sientas para escribir una historia. ¿Cómo la enfocas? Hasta cierto punto, eso dependerá de ti y de lo que funcione mejor para ti pero según mi experiencia hay dos maneras esenciales de enfocarla; basándola en el plot y basándola en los personajes. Ambos enfoques tienen un largo, honorable y exitoso historial. Cual de ellos funciona para ti, tanto como aspirante a escritor o como lector de toda la vida, depende de tus propios gustos. Permíteme repetir al comienzo - un enfoque no es necesariamente superior al otro. De hecho, la mayoría de las historias toman prestado un poco de cada.

Cuando decimos que algo está *basado en el plot* podríamos decir también que está *basado en los acontecimientos*. La historia y los personajes principales son impulsados hacia delante de acontecimiento en acontecimiento. Muchas películas *acción*, tales como las de James Bond, funcionan de ese modo. El personaje principal puede incluso no cambiar mucho durante el film; James Bond es esencialmente la misma persona al comienzo que al final de cada película. La esencia de las películas de James Bond es que todo retorna al status quo antes de los títulos de crédito del final.

El director de cine **Alfred Hitchcock** usaba el enfoque *basado en acontecimientos* de diferente manera -para revelar y explorar los personajes-. Muchos de los héroes de Hitchcock eran gente corriente súbitamente envueltos en acontecimientos más allá de su experiencia -*Con La Muerte En Los Talones* y *Los Pájaros* son dos buenos ejemplos-. Como los personajes hacen frente a la situación nos revela, a nosotros y a ellos, facetas de su personalidad que no habíamos previamente considerado. La película de desastres *Deep Impact* estaba muy basada en esta idea. Estoy seguro de que cualquiera de nosotros puede nombrar otros cinco o seis ejemplos sin sudar demasiado. La regla básica es aquí: nada nos revela tanto el carácter de una persona como ponerla dentro de una crisis.

Podrías esperar que la mayor parte de los comics fueran escritos según ese sistema y supongo que muchos lo son, o intentan serlo. Sin embargo, hay un problema con este enfoque. En cada número el personaje ejecuta fabulosas hazañas. Parece que están SIEMPRE en una crisis. Como un simple técnica de storytelling, funciona bien durante un tiempo. Como parte de una serie regular mensual, sin embargo, tiende a quemar tanto al escritor como al lector. ¿Cómo superas lo anterior sin convertirte en repetitivo? Tampoco funciona para mostrarnos el carácter de los personajes -una situación de crisis, por su propia naturaleza, es algo fuera de lo normal-. Si hay cada día una situación de crisis, entonces se convierte en la norma.

La variedad viene por la naturaleza de la crisis o sus circunstancias. Por eso los superhéroes NECESITAN numerosos villanos interesantes y con diferentes poderes a los que oponerse. Los diferentes villanos, masculinos o femeninos, proveen una mixtura de diferentes problemas para que nuestro héroe los resuelva. Algunos afectarán a toda la tierra y otros serán personales.

Mi problema con el uso de este enfoque durante todo el tiempo es que convierte al héroe en REACTIVO. Es el villano, el antagonista, quien comienza todo y el héroe no puede hacer nada excepto reaccionar. No nos dice nada de las metas personales del

Portada de **Rafa Garrés** para *The Spectre* DC Comics

héroe, de sus sueños, y/o deseos porque el héroe no inicia la acción. Su único propósito parece ser *detener al tipo malo* y preservar el status quo.

A la otra forma de enfocar una historia la llamaremos BASADA EN LOS PERSONAJES. Es un poco más complicada y quizás más difícil de ejecutar, pero, para mis gustos, produce mejores historias. Trata de los DESEOS y NECESIDADES de los personajes y de lo que están dispuestos a hacer para realizar esos deseos y necesidades. ¿Qué es lo que IMPULSA al personaje y POR QUÉ? Cuando hablo acerca de esos deseos y necesidades, estoy hablando de algo PROFUNDAMENTE PERSONAL. Por ejemplo, mi deseo de un vaso de agua en un día caluroso es muy diferente del de alguien que está cruzando el desierto habiendo estado sin agua durante dos días.

Aunque es una palabra cargada de significado por si misma, quizás la mejor forma de expresar los deseos y necesidades de un personaje es saber qué es lo que CODICIAN. ¿Qué es lo que ANHELAN? ¿Cuan profundo es ese anhelo y cómo de lejos les llevará?

Todos tenemos nuestros propios anhelos y codicias, nuestras necesidades y querencias y deseos. Descubrirlos en los personajes que estas escribiendo permite al lector una cercana identificación con ellos y una más profunda empatía. Si ello expone un defecto en su carácter, tanto mejor; son nuestros defectos los que nos hacen humanos.

También tenemos más de un anhelo trabajando dentro de nosotros al mismo tiempo y son a menudo contradictorios; como atestiguan en nuestros años de adolescencia nuestra necesidad de ser amados por nuestros padres con un creciente deseo de independencia. Esas necesidades son también fluidas; lo que hoy damos absolutamente por sentado lo ignoramos mañana. Cualquier pasajera imposición de la moda da fe de esto. En realidad, los publicistas viven de ello. Crean una necesidad que es después reemplazada por otra necesidad. Nuestros propios deseos pueden cambiar en un momento; no están grabados en piedra. Son veleidosos y se alzan y caen según nuestra temperatura emocional.

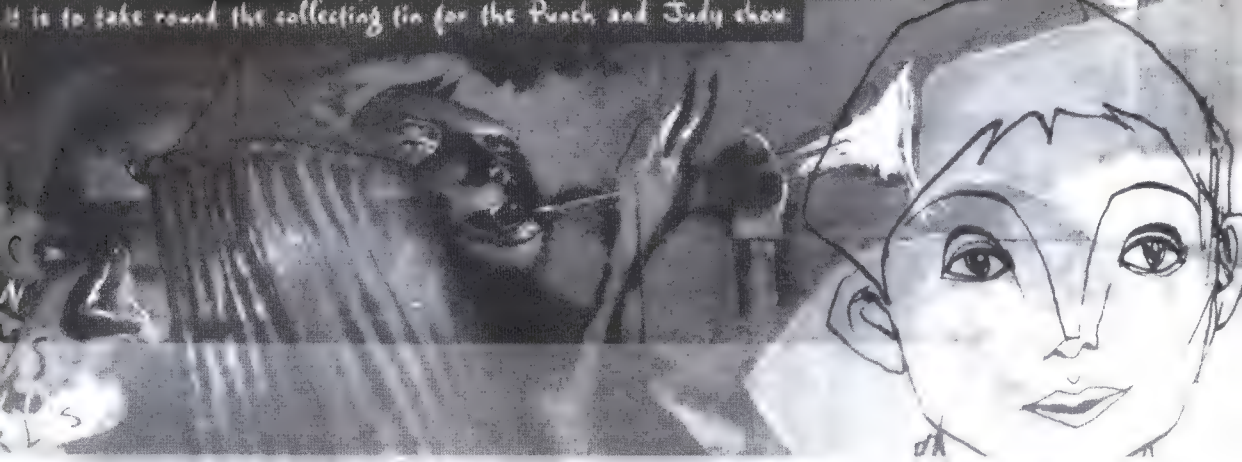
Nuestros deseos pueden chocar con los deseos y necesidades de otras personas. Podemos tener un malentendido -el deseo del ladrón de burlar la ley y deseo del policía de hacérsela acatar- o dos personas pueden querer las dos la misma cosa y sólo una puede tenerla.

Desde esos deseos cruzados, internos y externos, el CONFLICTO nace y crea la situación. En las historias *basadas en los personajes*, los deseos y necesidades de los personajes producen los acontecimientos de la historia; en un plot *basado en los acontecimientos*, la situación produce los personajes. ¿Cuál de ellas es más fiel a la vida real? De hecho, ninguna lo es por si sola o, más bien, las dos lo son. Algunos de los acontecimientos de nuestras vidas son nuestra propia creación mientras que, otras veces, somos engullidos por acontecimientos y situaciones que nosotros no creamos pero a los que debemos hacer frente

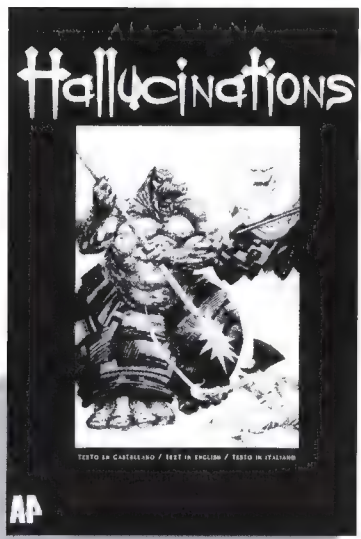
Lo que importa es que ambos estilos de storytelling crean un momento de CRISIS que es finalmente resuelta para que a través de ella podamos ver al personaje más plenamente desarrollado. Puede ocurrir durante un terremoto; puede ocurrir a la tres de la madrugada durante la noche oscura del alma. Puede ser interior; puede ser externa. Quién somos VERDADERAMENTE, por encima de la racionalización, por encima del auto-engaño, queda de manifiesto en momentos de crisis y, para mí, eso es lo que hace a una historia interesante y merecedora de ser leída.

Ostrander &Mandrake
The Spectre
DC Comics

TEARS, MADAME XANADU?
NOT FOR CORRIGAN OR THE SPECTRE FOR MYSELF.
I MAY NEVER KNOW AN ENDING, A PEACE, SUCH AS HE NOW KNOWS. I MUST THINK OF WHAT I HAVE DONE AND THE DEALS I HAVE MADE...



Queremos tanto al cómic



Hallucinations.
Quique Alcatena
Editorial A4

Supongo que a estas alturas, los lectores de esta revista ya sabrán de mi afición por el tebeo argentino, y de mi devoción por el trabajo de **Quique Alcatena**.

No será de extrañar, por tanto, que esté *más contento que unas castañuelas* ante la publicación del libro de ilustraciones *Hallucinations*.

En lo que respecta a la edición, se puede decir que es buena, con buena calidad de reproducción de las ilustraciones. Además se ha realizado una edición en tres idiomas, castellano, italiano e inglés, con vistas a que tenga la mayor difusión posible.

En lo que respecta al contenido, la verdad es que se echa en falta la aparición de material menos elaborado -bocetos y/o versiones previas de las ilustraciones-. Para compensar se publican una serie de textos, escritos por el propio autor, en los que analiza distintos elementos de las ilustraciones, de la gestación de estas o incluso de aspectos generales del trabajo de historietista.

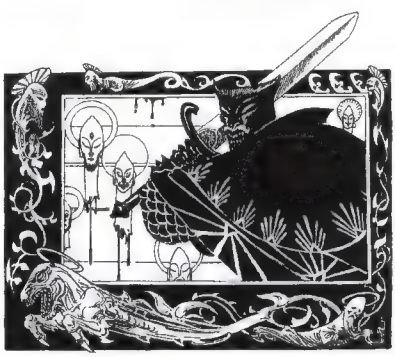
En lo que respecta a su autor, *Hallucinations* nos ofrece un muestrario de las mejores cualidades de **Alcatena** como soñador de mundos imposibles, hechos realidad por la magia de su mano y de su tinta -**Alcatena** es un dibujante que da la impresión de trabajar muy poco, o nada, el lápiz-. Lo cierto es que lo impresionante de sus ilustraciones no reside en el componente estético de las mismas -aunque sobre gustos no haya nada escrito, es evidente que su estilo no es precisamente equiparable, en estética, al de **Barry Windsor Smith**-, lo que realmente convierte en especiales esta sucesión de imágenes es la capacidad de recrear mundos fantásticos y, verdaderamente, únicos con elementos de lo más prosaicos o comunes. Incluso el mismo reborde las viñetas -en este caso, de las ilustraciones- se convierte en parte esencial de esa descripción.

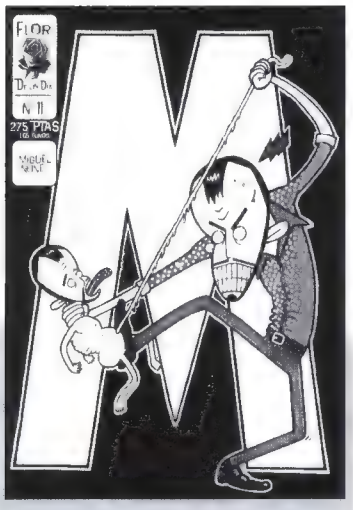
Para finalizar diré que, a pesar de todas esas falacias del neoliberalismo sobre que *El Mercado* es el nuevo Dios, que *El Mercado* se autoregula, que la competitividad es el fin de nuestras vidas -personales y laborales... etc., nada de todo ello es cierto. En nuestro *Mercado* de tebeos existe un lugar para productos como este procedentes de otros países de habla hispana, que no ocupan su sitio en dicho mercado no porque no haya demanda, si no porque el público muchas veces desconoce que existe la oferta.

Conclusión, si su librería no dispone de este material, pídale a su responsable que busque los catálogos con dicho material.

Puedo asegurarles que existen.

Norman Fernández





M
Miguel Núñez
Under Comics

El riesgo editorial asumido para la ocasión por el sello que dirige **Christian Osuna** se ve acrecentado tanto por la casi nula trayectoria de **Núñez** -incluso dentro del circuito indie-como por la escasa atracción estética que pueden ejercer esas páginas cargadas de viñetas y repletas nada menos que de... -¡horror!- textos.

Lo cual no es óbice, por cierto, para su gran legibilidad y para un ejercicio narrativo más que correcto. Ni es fruto de una incapacidad gráfica para impactar, como demuestra esa portada tan contundente en su color y grafismo.No, más bien es una opción consciente en función de ese intimismo narrativo que se acerca menos al tono autobiográfico tan de moda que a toda una declaración de principios. Así, la mencionada portada desmiente su aparente propósito gore para traslucir una jocosa metafísica de salón en ese autodesprecio que sazona una obra con más bilis por viñeta que **Peter Bagge** y un pesimismo a prueba de balas. Apología de la insatisfacción, auténtica queja sistematizada, *M* oferta una reflexión más visceral que sutil -en ocasiones metalinguística y ocasionalmente lírica- aunque no por ello menos lúcida sobre el aquí y el ahora. El suyo y el nuestro. Porque resulta difícil no hacer propias algunas de las aflicciones del protagonista, tanto cotidianas como trascendentales: desde las aceras en obras al trabajo basura, de los petardos de Nochevieja a los numerosos badulaques iletrados y prepotentes que nos rodean; por no hablar del alienante culto popular a valores tan poco fiables como la televisión, el trabajo, la familia o los gobernantes.

Todo plasmado en primera persona. Con mucha letra, sí, y en cantidad de pequeñas viñetas que sin duda incrementan la sensación de claustrofobia psicológica que atenaza al trasunto dibujado de **Núñez**, el pavoroso sinsentido del día a día que le lleva a cuestionar su normalidad en un universo tan anormal como desquiciado. Porque a *M* le gustan los gatos, los libros, **Bergman**, **Woody Allen**, el rock´n´roll, el mar, **Van Gogh**, los comics...

No es ocioso aquí sacar a colación el calificativo tan a menudo sobreutilizado de *kafkiano*. Y no solo por el evidente uso de esa *M* -de Miguel- a la manera en que el novelista de Praga proyectaba su personalidad en protagonistas como -*K.*- o -*Josef K.*- sino en el sentido que le otorga el ensayista **George Steiner** al término, es decir, en referencia a *las constantes de inhumanidad y absurdo de nuestros tiempos.*

Casi nada de lo antedicho, con todo, resulta exclusivo de esta obra ni garantizaría necesariamente su interés pero virtudes -aún por afinar, claro- como un tono sincero y directo carente de pretenciosidad, su capacidad comunicativa, el certero apunte vital y ese sentido del humor un tanto masoquista hacen aconsejable este número de la colección *Flor de un Día*.

Un sano y eficaz ejercicio de autoafirmación con el que bien pueden identificarse algunos de los más cabales lectores.

Yexus

Batman
Varios autores
Ediciones Vid. Serie abierta

Muchas han sido las voces que se han alzado en contra de la edición de Batman realizada por Vid, llegando a incitar a una especie de cruzada nacional contra la editorial foránea.

Que las traducciones se pueden mejorar es un hecho, pero esta realidad es también aplicable a productos de Forum o Norma. El principal estigma que padece esta colección es su penosa distribución la cual provoca que arcos argumentales que tendrían que solventarse en seis meses, como *Contagio*, tarden casi un año en completarse; o que la saga *Legado* presentase una brincante distribución, consistente en saltarse algunos números pares.

Esperemos que el tratamiento y distribución de la larga e interesante serie *Cataclismo*, comenzada en el número 273, acalle muchas críticas. Por lo demás nos encontramos ante una línea que agrupa todas las colecciones regulares relacionadas con Batman y su cohorte de aliados. Esta acertada política nos permite seguir un

arco en su totalidad, fácilmente, sin necesidad de saltar de colección en colección. Por otro lado en sus 32 páginas interiores el tebeo respeta el formato original del cómic, lo que alguna excelsa editorial nacional tardó años en realizar, y continua sin hacer en sus bibliotecarias ediciones; esto siempre nos permite situar al cómic-book entre los números norteamericanos que podamos poseer.

Vid completa sus cómics con fichas e ilustraciones de personajes, artículos sobre Batman y cuestionarios sobre el personaje. Además suele incluir las portadas originales a tamaño real en su interior, algo que se hecha de menos en otras ediciones con vocación de históricas.

En el aspecto artístico podemos encontrarnos con nombres que han pasado a formar parte de la gloriosa historia del *murciélago*. Entre los guionistas encontramos al bat-equipo creativo que llevaba casi toda la década guionizando al personaje. A un insuperable **Alan Grant**, lamentablemente alejado en la actualidad de la colección, y sus psicológicas historias pertenecientes a *Shadow of the bat*. Al eficiente **Chuck Dixon** en su época de máxima creatividad, ocupándose de Detective Comics, Robin y Catwoman. Al maestro **Denny O´Neil** escribiendo un Azrael editado por **Archie Goodwin**. Al incombustible **Doug Moench** y sus perfectos planteamientos para Batman. En el apartado gráfico nos encontramos con nombres cuyo arte nos ha hecho soñar durante décadas. **Kelly Jones**, **Bill Sienkiewicz** o **Jim Aparo** son algunos de los creadores que nos regalan su duende.

Aunque ninguna de estas figuras ha realizado en estos números, hasta ahora publicados por Vid, ningún ejemplar digno de pasar a la historia del arte secuencial; su trabajo en conjunto resulta sumamente entretenido y el tratamiento, sin ser novedoso, es digno y profesional. Tal vez poco nuevo se pueda hacer con Batman, pero las historias publicadas por Vid merecen que se les de una oportunidad , ¡ahorita mismo cuate!.

Nino Ortea.

The Incredible Hulk
Joe Casey & Pulido
& McGuinness
Editorial Forum

Existen ocasiones en las que, para un autor, el acceso a una serie *importante* puede resultar un *regalo envenenado*. Este caso podría ser el de **Joe Casey** y Hulk. **Casey** llega a Hulk, tras el abandono, controvertido y sorprendente -por la forma-, del guionista que había revitalizado y mantenido un alto nivel en la serie durante quince años: **Peter David**. Pero además, **Casey** llegó con evidente vocación, por parte de los editores, de realizar una etapa de transición hasta llegar a un nuevo y *espectacular* lanzamiento que *hiciese olvidar* -en teoría- el esplendor de etapas pasadas.

Lo primero que demuestra **Joe Casey** en sus siete episodios, es porfesionalidad: al olvidarse de todos los condicionantes externos y hacer, lisa y llanamente, aquello para lo que le pagan: escribir un buen tebeo.

Casey ofrece en su Hulk lo mismo que es habitual en el resto de sus trabajos; esto es, un guión inteligente y elegante, con unos textos muy bien escritos. Con todos los respetos a la titánica labor de **David** en la serie, creo que se puede decir, sin temor a ser mandando a la hoguera por algún fundamentalista, que **Casey** consigue que no se eche demasiado de menos, en lo que se refiere a la calidad del guión, a su antecesor -otra cosa será lo referente al componente temático y al tratamiento de los personajes, aspectos en los que es lógico pensar que **Casey** no debía tener demasiada capacidad de maniobra-.

Pero además esta etapa tiene como valor añadido el hecho de que su dibujante es **Javier Pulido** -con una pequeña ayuda de **Ed McGuinness**-.

Lo primero que debo decir es que a mi no me dice demasiado el fonema Patria; por lo que mi valoración del trabajo de **Pulido** es la misma por ser canario que la que podría realizar si fuese filipino.

Lo segundo que debo decir es que el trabajo de **Pulido** me parece francamente bueno.

Demuestra, por un lado, que sabe adaptarse al medio en el que esta trabajando -y a la colección que esta dibujando- mientras, por otro lado, va explorando y definiendo su propio estilo como historietista.

El resultado es el de un dibujo muy atractivo estéticamente, con una buena dinámica narrativa.

No sé si existen muchos aficionados que hayan dejado de comprar la colección de Hulk ante el cabreo o la desilusión generados por la marcha de **Peter David**, pero la verdad es que esta etapa que actualmente se está publicando en castellano, no merece tal tratamiento.

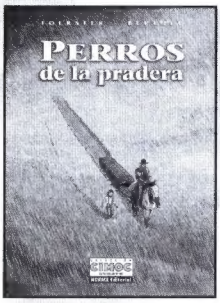
Satter Cane

NOVEDADES

NORMA Editorial

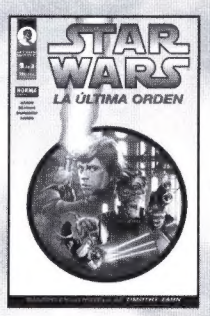
25 OCTUBRE

99

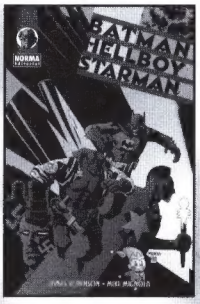


PERROS DE LA PRADERA
Foerster – Berthet
56 págs. 1300 ptas.

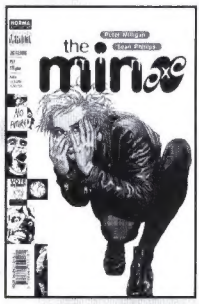
STAR WARS
IMPERIO CARMESÍ II nº1 (de 3)
Stradley – Richardson – Gulacy
48 págs. 750 ptas.



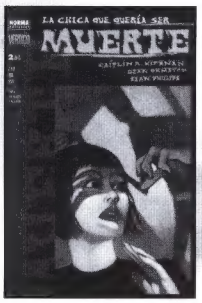
STAR WARS
LA ÚLTIMA ORDEN nº2 (de 3)
Mike Baron – Edvin Biuković
48 págs. 750 ptas.



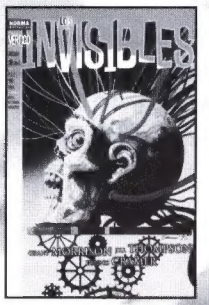
BATMAN /HELLBOY /STARMAN
James Robinson – Mike Mignola
64 págs. 850 ptas.



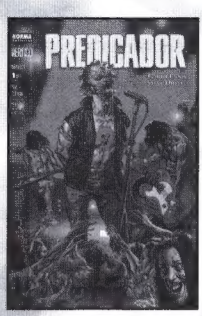
THE MINX
LOS ELEGIDOS
Peter Milligan – Sean Phillips
72 págs. 975 ptas.



LA CHICA QUE QUERÍA SER MUERTE nº2 (de 2)
Kiernan – Phillips – Ormston
48 págs. 750 ptas.

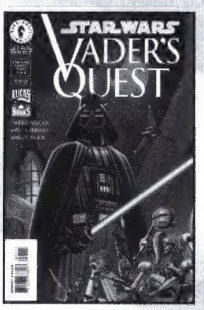


LOS INVISIBLES
ARCADIA nº2 (de 2)
Grant Morrison – Jill Thompson
48 págs. 750 ptas.

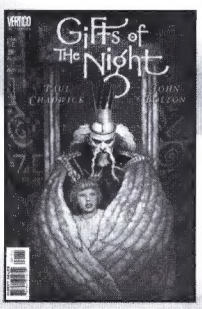


PREDICADOR
SALVACIÓN nº1 (de 5)
Garth Ennis – Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

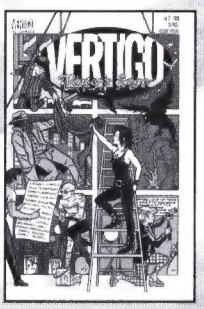
AVANCE 25 NOVIEMBRE



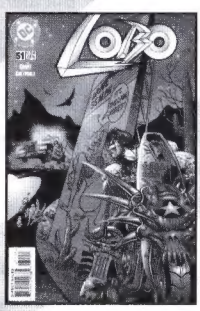
STAR WARS
LA CAZA DE VADER nº1 (de 2)
Darko Macan – Dave Gibbons
48 págs. 750 ptas.



LOS DONES DE LA NOCHE
nº1 (de 2)
Paul Chadwick – John Bolton
48 págs. 750 ptas.



VERTIGO
AL FILO DEL INVIERNO 2
Gaiman – Ennis – Ellis...
88 págs. 1200 ptas.



LOBO
LA PARTIDA DE CAZA nº1 (de 2)
Grant – Breyfogle – Critchlow
48 págs. 750 ptas.

ARTHUR ADAMS
STEVE RUDE
RON MARZ
JASON PEARSON
CLAUDIO CASTELLINI
...

ALIENS
MONKEYMAN & O'BRIEN
LA POLILLA
PREDATOR
BODY BAGS
...

DARK HORSE PRESENTA

© de sus respectivos autores

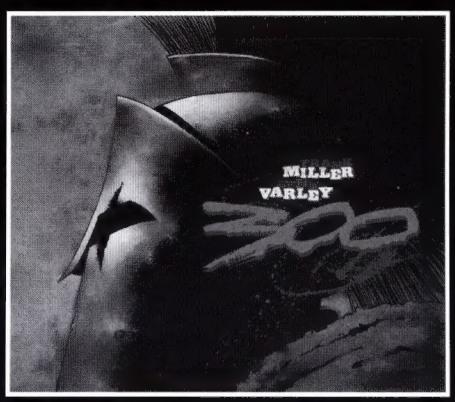
LAS MEJORES HISTORIAS CORTAS DE DARK HORSE

72 PÁGS. 750 PTAS. A LA VENTA EL 25 DE NOVIEMBRE.

NORMA Editorial

FRANK MILLER

LYNN VARLEY



PREMIOS HARVEY 99
MEJOR SERIE
MEJOR COLOR

PREMIOS EISNER 99
MEJOR SERIE LIMITADA
MEJOR AUTOR COMPLETO
MEJOR COLOR

300™

88 PÁGS. TAMAÑO DOBLE APAISADO. CARTONÉ. 2.500 PTAS.
A LA VENTA EL 25 DE NOVIEMBRE.

© Frank Miller Inc.

Un lugar y un tiempo donde se pudo pasear, hablar, comer, contemplar exposiciones de originales, intercambiar dibujos y tebeos con:

Peter Milligan, Alex Ross, Badía Romero, John Ridgway, Howard Porter, Alfonso Azpiri, Ron Garney, Carlos Puerta, Charles Vess, Isaac del Rivero, Max, Andreas, Jeff Smith...

¿Te lo vas a perder el próximo año?

Planifica tus vacaciones.

1 al 15 de septiembre del año 2000

V Jornadas del Cómic Villa de Avilés

La leyenda crece

8 05-11-9
PVP